Editora Virtual Infinitum Apresenta:

Guia das Artes Marciais

Suplemento para o jogo

WILLIAN MARINHO

Infinitum
EDITORA VIRTUAL

O que é o Guia das Artes Marciais?

Lutadores são o tipo de herói comum na maioria das histórias vistas até hoje em games, filmes e séries de ação. Seja ele um furtivo agente ou um truculento segurança de bar, todos possuem alguma habilidade em combate. E são sobre eles, e alguns outros, que falaremos neste mais novo suplemento para 3D&T Alpha. Atenção: Embora em alguns tópicos sejam falados em brigas de gangues, artes marciais e relacionados, o Guia NÃO incentiva os Jogadores a brigar ou causar qualquer tipo de balbúrdia ou violência contra o próximo. Nós, da Editora Virtual Infinitum somos contra qualquer tipo de atitude deste nível.

3D&T Alpha®

Sistema de RPG criado por Marcelo Cassaro, com o objetivo de apresentar o RPG para iniciantes ou para pessoas que não têm como gastar muito. É vendido em lojas especializadas ou pode ser pego gratuitamente no site da jambô (WWW.jamboeditora.com.br);

Revista Acerto Critico

A Revista Digital Acerto Crítico é uma revista de RPG, totalmente gratuita, e está aberta para vários sistemas, mas com o foco em 3D&T. Ela é formada por um grupo de amigos que são jogadores e mestres veteranos em RPG, e que procuram fazer um ótimo trabalho para trazer entretenimento para os leitores. Criada por André Henrique Paula e dirigida por Arthur Amaral tem o apoio da Editora Virtual Infinitum e empresa X4IDS.

Sites

Site: http://www.acertocritico.tk/
Blog: http://acertocritico.wordpress.com/
Twitter: http://www.twitter.com/acertocritico
Comunidade do Orkut: http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=17047849

Créditos

Edição e revisão

Willian Marinho “Timão”

Arte

Todas as imagens apresentadas são com o propósito de Resenha.

Arte de “Cidade de Campeões”

Wesley Marinho “Big Head”

Renato Morphine

Anderson Costa

Deviantart.com

Diagramação

Willian Marinho “Timão”

Capa

Willian Marinho

Caça-Piolhos

Willian Marinho “Timão”

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com elementos da vida real é pura falta de sorte.
Baseado nas regras do jogo Defensores de Tóquio 3ª Edição, criado por Marcelo Cassaro.
Para usar este suplemento você deve ter o Manual Básico 3D&T Alpha.

Índice

Capítulo
1
Os Golpes Básicos

-Oi, oi, oi! Meu nome é Kimiko mijohou! Sejam bem-vindos à prefeitura de Nova Hopkins bravos heróis! O quê? Não são bravos heróis ainda? Hmmmm... Já sei! Vamos falar sobre ser um herói? Ou melhor, sobre aqueles que sabem bater? Ah diz que sim vai! Duvido que vocês não gostem de chutar uns traseiros por aí, hã? Então, deixem eu lhes dar umas dicas...

Antes de começar sua história no mundo das lutas, obviamente você precisa de um lutador, e é nessas horas que precisamos de um conceito, uma idéia de como será nosso lutador; desde uma montanha viva a um carrapato irritante. Com a idéia pronta, as características, vantagens e desvantagens são escritas de uma maneira bem mais fácil. Regras sobre a construção de personagens são melhor explicadas no manual alpha, com alguns pontos a ressaltar adiante. Então, luvas nos punhos e comece a treinar seu preguiçoso!

Pontuação

A pontuação mínima para um personagem lutador é de 7 pontos, perfeita para começar sua história no mundo das lutas. Mas o mestre pode permitir pontuações maiores, sendo o limite de 12 (caso queira ir mais longe, mestre, aí é por sua conta), para criar uma campanha quase épica, com verdadeiros campeões mundiais em ação.

Vantagens e Desvantagens

A maioria dos lutadores em animes e games possui golpes, poderes e pontos fracos mirabolantes e pouco comuns, que aqui são representados pelas vantagens e desvantagens (e principalmente pela imaginação dos jogadores). Logo, a maioria vantagens e desvantagens vistas no manual básico são permitidas, desde que se possa pagar por elas. Algumas podem ficar muito apelativas durante a criação do personagem, mas esta é uma decisão feita pelo mestre e os jogadores. Para auxiliar na decisão, segue abaixo utilidades de algumas vantagens, com algumas sugestões para o mestre utilizá-las:

- *Aceleração, Teleporte:* Personagens com estas vantagens tendem a ser rápidos e perceptivos, preferindo um combate veloz e furtivo ao invés de um combate curto e direto. Por concederem bônus em Esquivas, podem tornar as lutas longas demais. O Mestre pode proibi-las se quiser, ou então eliminar apenas os bônus;

- *Área de Batalha, Forma Alternativa, Poder Oculto, Possessão, Separação:* Lutadores que possuam vantagens como estas são os "overpowers" de animes e games, aonde seus poderes vão além do limite da compreensão. Por isso, deveriam ser aceitas apenas em campanhas extremamente "cósmicas", onde vale tudo, ou possuídas apenas em campanha, ou ainda somente para personagens de determinada raça;

- *Invisibilidade, vôo, telepatia, toque de energia:* Estas vantagens, assim como Deflexão e Aceleração, por exemplo, são voltadas para a defesa e furtividade. Elas podem desequilibrar as lutas no início da campanha. Por isso, permita a compra delas somente durante o jogo (ou somente uma durante a criação do personagem), ou para algumas raças;

- *Clericato*, Paladino e Xamã: Em muitos games de luta, não existe participação dos deuses (pelo menos não de forma tão direta), mas existem

pequenas exceções (como é o caso de Guilty Gear e Samurai Shodown). Caso a campanha envolva a participação de deuses, essas vantagens podem ser usadas normalmente. Caso contrário, permita no máximo uma pessoa com poder ligado aos deuses;

- ***Deflexão, Reflexão:*** Lutadores com estas vantagens são os famosos tanques, que dificilmente sofrem dano em combate. Também podem tornar as lutas longas demais. É recomendável que as peguem somente em campanha, ou sigam as mesmas restrições das vantagens aceleração e teleporte;

- ***Genialidade:*** Em campanhas que envolvam combates quase o tempo todo, perícias e especializações serão pouco usadas. Caso algum personagem não seja criado para combate, essas vantagens são ótimas para ele. Outros voltados para a batalha podem comprá-las em campanha, mas nada impede de pega-las logo de início;

- ***Magia:*** Veja no tópico magia.

- ***Arma especial e Armadura especial:*** Veja no tópico armas.

Vantagens e Desvantagens Únicas

Humanos, humanóides e Youkai são os mais adequados em campanhas de artes marciais, onde eles aparecem massivamente com seus poderes irreais. Semi-humanos, construtos e mortos-vivos não combinam muito com aventuras deste tipo, mas podem ser usados normalmente seguindo as regras do manual.

Armas

Armas são um caso a parte: Alguns torneios e circuitos de rua permitem usar qualquer tipo de arma, enquanto outros só permitem armas de contusão, e outros não permitem armas. Tudo vai depender de como sua campanha será. De um modo geral, qualquer arma é permitida. Animais de pequeno porte, como filhotes de cão, aves de rapina, gatos e outros também são considerados armas, assim como pequenos aliados construtos.

Em torneios onde armas de corte são proibidas, elas podem ser usadas se fizerem parte de um estilo de luta (veja mais detalhes no capítulo seguinte). Armas Especiais e Armaduras especiais podem ser usadas com autorização do mestre, e só podem possuir uma arma especial durante a campanha.

Magia

Em jogos de luta e similares, magos são raros. Embora vários golpes especiais lançados por alguns lutadores sejam chamados por muitos de “magia”, na verdade são apenas efeitos especiais de seus ataques, alguns até mesmo com explicações físicas (o Sonic Boom de Charlie e Guile de Street Fighter consiste em um movimento tão rápido dos braços que superam a velocidade do som, sendo transformado em energia).

Poucos personagens são magos de verdade. Rose (de Street Fighter), Rasputin (de World Heroes) e Amakusa (de samurai spirits) são alguns exemplos.

Em cenários modernos, considere a magia como incomum, e restrinja o número de usuários de magia por no máximo 2 por grupo. Apenas personagens magos podem possuir vantagens ligadas à magia, e outros personagens podem possuí-la apenas com autorização especial do mestre.

Novas Vantagens e Desvantagens

Aqui serão apresentadas novas vantagens e desvantagens para 3D&T. Algumas já são conhecidas pelo pessoal, enquanto outras voltam para dar mais diversidade ao mundo das lutas. Sendo assim, vamos a elas:

Ataque especial (variável)

Estes são ataques especiais inéditos, em adesão aos ataques mostrados no Manual 3D&T Alpha. Maiores detalhes sobre a vantagem também são mostrados no manual alpha:

• ***Arremesso (0 pontos):*** esta manobra envolve agarrar o oponente e então arremessá-lo para longe. Este tipo de Ataque Especial requer distância de combate corpo-a-corpo e que você esteja lutando desarmado (não pode ser usado com PdF). Realize a manobra para segurar um inimigo (Sugestões de Testes, pág. 25, ou a manobra agarrar no Capítulo 2 deste livro) com H-1 no cálculo da FA, mas com o bônus de F+2 concedido por Ataque Especial. Este ataque (se acertar) não causará dano, e significará que você conseguiu agarrar seu oponente.

O adversário imediatamente poderá realizar um teste de Força (com redutor de -1 para cada ponto de diferença entre a Força (dele e a sua - sem o bônus de F+2) e, se passar, conseguirá se libertar, mas caso contrário poderá ser imediatamente arremessado a até 1,5m de distância para cada ponto de Força do personagem que realizou a manobra, porém não inclua o bônus de F+2 de Ataque Especial. O dano causado será de FA=F+H+1d e o oponente não poderá se valer da Habilidade no cálculo da FD (a não ser que possua a Especialização Acrobacia).

Usar este Ataque Especial (com ou sem sucesso) consome uma ação completa. Não consome PMs extras.

• ***Carga (0 pontos):*** para realizar este Ataque Especial, o personagem deve se movimentar em linha reta (em Velocidade Máxima) até o limite de seu movimento (pelo menos 5m) na direção do adversário para desferir o ataque. Personagens com a Vantagem Aceleração recebem FA+1 no ataque de Carga devido a sua velocidade. Apesar da velocidade, o atacante fica sujeito a ataques, não podendo realizar Esquivas no próximo ataque do alvo escolhido. Este tipo de Ataque Especial é considerado como uma ação completa no turno. Válido apenas para ataques baseados em Força. Custa +1 PM.

• ***Atordoante (+1 ponto):*** caso o personagem acerte o ataque, além de causar dano normal, a criatura alvo deverá passar em um teste de Resistência ou ficará atordoada em seu próximo turno. Uma criatura atordoada perde automaticamente suas ações no turno em que estiver nesse estado. Usar este tipo de Ataque Especial consome +1 PM, porém ao custo de 1 PM extra será possível impor um redutor de -2 no teste de Resistência do alvo contra o atordoamento. Construtos, mortos-vivos, plantas e criaturas imunes a acertos críticos são imunes a atordoamento.

• ***Giratório (+1 ponto):*** com este Ataque Especial, o personagem desfere um golpe giratório que pode acertar todos os adversários que estiverem a um raio de 1,5m dele. Requer uma ação completa e consome +1 PM.

Código de honra do Ninja (-1 ponto)

Sempre cumprir sua missão, mesmo ao custo da própria vida.

Grito de Kiai (1 ponto)

Você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico mais poderoso (para maiores informações, consulte o capítulo Combate no manual alpha). Durante o ataque, o personagem grita alguma coisa, como Ryu em Street Fighter quando desfere seu Dragon Punch (Shoryuken!).

Esta Vantagem concede FA final +2 quando o personagem consegue um acerto crítico. Somente ataques com dano por esmagamento podem usufruir da vantagem, a menos que alguma arma ou técnica de outro tipo diga o contrário.

Oráculo (1 ponto)

Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão de algo que está para ocorrer.

Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões, não necessariamente claras (o que requer

uma ação completa). Oráculos com poderes maiores são capazes de ver o futuro à vontade, mas estes não podem ser personagens jogadores (não ainda, pelo menos); apenas NPCs.

Pacífico (-1 a -3 pontos)

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background (história) do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético. A desvantagem vem em três "níveis", mostrados abaixo:

-1 ponto: o personagem é misericordioso com seus oponentes, permitindo que vivam depois de derrotá-los.
-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.
-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perito (1 ponto)

Você é extremamente apto em alguma especialização. Diferente de Genialidade, esta Vantagem permite a você escolher duas Especializações QUE JÁ POSSUA, ou de uma Perícia completa (que também já possua) e tornar-se perito nelas, tendo assim um bônus de H+1 quando realizar testes com estas Especializações.

Essa Vantagem pode ser comprada mais vezes, mas seus benefícios não se acumulam; a cada compra deve ser aplicado o bônus em outras Especializações. Os benefícios de perito e genialidade são cumulativos, ou seja, se você tiver genialidade e perito (duas especializações quaisquer), recebe um bônus de +2 naquelas especializações (e somente naquelas especializações nas quais tenha a vantagem perito).

Tiro penetrante (1 ponto)

Seus ataques à distância são tão poderosos que você pode atravessar o corpo de um adversário com seus disparos e ainda por cima atingir a outro que esteja logo atrás dele!

Quando o personagem realizar um ataque à distância bem sucedido e outro adversário estiver atrás de seu alvo (em linha reta), poderá gastar 1 PM e realizar outro ataque como uma ação livre com um redutor cumulativo de FA-1 para cada alvo subseqüente. O ataque poderá continuar enquanto houver alvos em linha reta e dentro do alcance do PdF e/ou item utilizado, ou até o disparo atingir uma superfície sólida (como uma parede de pedra) ou até se esgotarem os PMs do personagem.

-Entenderam? Agora vocês sabem pelo menos o básico para se tornarem excelentes lutadores! Quem sabe um dia não chegam a participar do Torneio dos campeões? Mas para isso ainda falta multo para aprenderem, e acho que começar a treinar em uma arte marcial não seria nada mal. Na área comercial e na academia do kimdom tem ótimos dojo! Por que não vão lá dar uma olhada hein?

Capítulo 2

Escolas de Artes Marciais e Tipos de Guerreiros

-zzz... Zzz... zzz... Hm? Opa! Bom dia, senhores! Procuram uma luta, é? Não? Hã... Perdão. Vejo que querem estudar em minha humilde academia, não é? Venham. Sigam-me enquanto lhes apresento o campus e os extensos estilos de luta que são ensinados, mas aviso logo: Se ficarem aqui, eu e meus subordinados seremos rigorosos nos estudos e nas práticas. Então se preparem e digam aos adversários de toda Nova Hopkins que um dia passaram pela Academia das Lendárias Artes Marciais de Kimdom!

Em 3D&T, um dano é sempre um dano, não importa qual seja sua natureza. Entretanto, para personagens lutadores há uma diferença significativa em seus danos, pois depende de diversos fatores, incluindo o mais importante: A maneira como atacar. Por mais que um soco seja sempre um soco, a maneira e aonde é dado é importante, pois pode definir os rumos de uma luta. É para isso que existem os estilos de luta.

Um estilo de luta (ou arte marcial) é um "sistema de golpes" usado em combates. Geralmente não usam armas de combate ou outros aparatos, mas alguns estilos podem apresentar como tradição o uso de algumas armas (como o ninjutsu que usa armas ninja), ou mesmo sem tradição alguma, sendo considerado um estilo sujo ou desonroso (como as famosas brigas de rua).

Em RPG, as artes marciais são tratadas de um modo geral, apenas como ataques de um monge ou outro artista marcial, ou mesmo como manobras de combate de guerreiros, através de habilidades especiais, vantagens ou talentos.

Entendemos que as artes marciais são mais usadas por combatentes, mas já imaginou um conjurador ou um especialista usando técnicas de luta? Não? Então pode começar a botar a imaginação para rolar!

Ganhando um estilo de luta

Os estilos de luta aqui são vantagens especiais: Você pode usá-los para incrementar kits de personagem ou pode comprar como vantagens normalmente, pagando um custo em pontos de personagem. No entanto, o personagem só pode adquirir UM estilo de luta durante a criação do personagem, podendo aprender outros em campanha. Você pode até mesmo criar um estilo próprio, dando um nome e aplicando vantagens a ele, e podendo ensiná-lo para outras pessoas (veja as regras para isso mais abaixo).

Um personagem pode pegar um número de estilos igual a sua Habilidade, pagando seu custo em PEs como você verá abaixo.

Personagens com a vantagem Adaptador dobram esse limite (um personagem com habilidade 3, por exemplo, podem ter 6 estilos de luta).

Crie seu próprio estilo!

Certos lutadores são reconhecidos por serem mestres em seus estilos de luta. Mas outros se tornam verdadeiras lendas por terem seus próprios estilos, seja ele usado de uma maneira diferente do estilo original, combinando mais de uma arte marcial ou mesmo tendo um estilo totalmente pessoal. Personagens jogadores também podem criar seu próprio estilo, com algumas restrições.

Em regras, não se pode obter mais de um estilo de luta durante a criação de um personagem. Para criar um estilo próprio, seguem-se os seguintes passos:

1- Pague o custo de 1 ponto de personagem;

2- Escolha um nome para seu estilo, e aplicando vantagens, bônus em alguma característica e manobras de combate; Você pode também adicionar um poder único ao estilo, mas não seja apelativo; Quanto mais forte seu poder, mas caro será o estilo e mais desvantagens terão de ser adicionadas;

3-Escolha as desvantagens. Um estilo de luta obrigatoriamente deve possuir a desvantagem ponto fraco caso tenha um

poder único, representando a falha em algum ponto da arte marcial. As desvantagens devem diminuir os custos das vantagens, bônus e manobras em 1 ponto, não indo além disso.

4- Agora com seu estilo pronto, divirta-se!

OBS: Evite incluir muitas vantagens e bônus ao seu estilo, pois quanto mais vantagens ele possuir, mas desvantagens terão, o que pode atrapalhar o jogo logo no início as aventuras.

Personagens que possuam um estilo próprio podem ensinar suas técnicas para qualquer um que queira aprender, seguindo as regras para aprender novos estilos (veja adiante).

Seguem abaixo algumas idéias para incrementar um estilo de luta, ou para criar estilos próprios:

.Kits de personagem: Quando é adotado um kit de personagem, as vantagens e desvantagens obtidas pelo kit são adicionadas ao estilo (ou o estilo é adotado pelo kit?), criando características próprias;

.Combinando estilos: Em campanha, um estilo de luta pode ser combinado com outros estilos, podendo combinar um número de estilos igual a H do personagem, pagando seu custo em pontos de experiência (veja adiante). Assim um lutador pode ser especialista em várias formas de luta;

.Alterando um estilo existente: Por mais

que certas artes marciais sejam milenares e "imutáveis", um lutador sempre inventa novos golpes e estratégias baseadas em certos fatores como a região onde treina, uso de armas ou até mesmo imitando movimentos de animais.

Escolha um estilo de luta e altere uma de suas vantagens. Assim pode-se criar uma variação do estilo existente, podendo ser considerado um estilo próprio.

Aprendendo um estilo de luta

Para aprender um novo estilo de luta, um personagem lutador deve antes estudá-lo, treiná-lo e entende-lo para aplicá-lo em suas lutas, o que pode levar certo tempo. Esse tempo é definido da seguinte forma: pontos de experiência exigidos para se aprender o estilo x 1d+2 dias. Esses pontos de experiência são definidos da seguinte forma: No primeiro estilo extra aprendido o custo é 10PEs. Para cada estilo adicional, o custo aumenta em +5PEs, ou seja, 15 no segundo estilo, 20 no terceiro e assim por diante. Personagens com a vantagem Mentor levam metade desse tempo.

Personagens com a vantagem memória expandida e/ou adaptador recebem H+1 (não cumulativos), porém não diminui o tempo de treino.

Lista de artes marciais

Segue adiante uma lista com algumas artes marciais. Algumas são reais, com suas origens históricas explicadas em algumas delas, enquanto outras são inéditas, criadas especialmente para este suplemento. Os estilos de lutas técnicas seguirão este modelo de apresentação:

Nome do estilo de luta

Vantagens: As vantagens oferecidas pelo estilo terão o seguinte padrão: Uma vantagem, um bônus em alguma das características e duas manobras de combate. Esse padrão pode ser alterado, mas nunca oferecendo mais do que 4 vantagens/manobras/bônus;

Desvantagens: As desvantagens oferecidas. Obrigatoriamente, todos os estilos de luta recebem a desvantagem ponto fraco caso tenham um poder único, mostrando que nenhuma arte marcial é perfeita. Mais detalhes sobre a criação de estilos de luta

estão no tópico “Criando um estilo de luta”.

Poder único: A habilidade especial do estilo de luta. Nem todos os estilos possuem um poder especial, mas como dito acima, todos os que possuírem receberá a desvantagem ponto fraco.

Breve descrição do estilo
OBS: todos os estilos de luta custam 1 ponto de personagem, logo seu custo não mostrado junto ao nome da arte marcial.

O Método do observador

Existe outra maneira de se aprender um estilo de luta mais rápido, porém mais difícil: Observando um estilo de luta por 1d+4 dias, um personagem pode fazer um teste de habilidade-3 (ou habilidade-2 se tiver a perícia esportes) para aprender o novo estilo. Obviamente, a vantagem mentor não conta neste caso. Em caso de falha, o personagem pode observar por mais 1d dias (levando em conta que o personagem consiga ver todo esse tempo) ou pagar 10PEs e tentar o teste novamente até que consiga aprender a técnica. Em caso de sucesso, o personagem pode utilizar as suas novas táticas de combate.

Personagens com a vantagem memória expandida recebem um bônus de +1 no teste de habilidade, mas não diminui o tempo de observação. Obviamente, a vantagem mentor não pode ser usada neste método.

Aikido

Vantagens: H+1, ataque especial (Preciso) e as manobras agarrar e torção.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (os joelhos ficam sem guarda caso falhem em usar seu poder único)

Poder único: Quando conseguem agarrar seu oponente, o aikidoka recebe um bônus (opcional) de +1 em força caso queira realizar uma torção.

Aikido é uma arte marcial originária do Japão, criada pelo mestre Morihei Ueshiba, O-sensei (1883 - 1969), que buscou coordenar à perfeição as atividades conjuntas do corpo e da mente com as leis naturais, isso porque os movimentos do Aikido, sem exceção, seguem as leis da natureza.

Os movimentos são cheios de vigor e energia, mas aplicado sempre ao princípio de não-resistência e da abstenção de força bruta. Seus golpes visam imobilizar e incapacitar o oponente, torcendo ligamentos, deixando-os desabilitados em combate por um tempo.

Embora o aikidoka não lute usando força física, seus ataques mais fortes são precisos, surpreendendo seus inimigos, porém assim como outros estilos de luta, o aikidoka possui um ponto fraco: Quando utiliza seus ataques, o lutador de aikido deixa a parte inferior, mais especificamente os joelhos, vulnerável, podendo sofrer um ataque certeiro caso alguém descubra.

Axlheim

Vantagens: Recebe FA+1 com machados (dano por Corte em Força), ataque especial (giratório), e as manobras amputar e trespassar.

Desvantagens: Código de honra do combate e da redenção.

O axlheim é um estilo armado, criado pelos anões e outros usuários de Machados, criado por um antigo exército anão para lutar em suas guerras. Esse estilo de luta militar consiste em técnicas mortais com machados, desde machadinhas até o peculiar urgosh anão.

Seu ataque mais poderoso consiste em girar o machado em alta velocidade para trucidar todos os adversários à volta. Hoje em dia essa arte marcial é usada por todas as raças, de anões a ogres, e não sendo restrita apenas ao exército.

No axlheim, os lutadores se respeitam mutuamente, tendo cumprimentos fraternos antes e depois das lutas. Mesmo contra inimigos mortais, o lutador de axlheim demonstra respeito e boa conduta diante do calor da batalha.

Ba Gua

Vantagens: Magia Elemental, elementalista (espírito), alquimista e a manobra artes ocultas.

Desvantagens: Ponto fraco (fica indefeso ao usar seu poder único) e restrição de poder (comum; Só pode usar magia espiritual)

Poder único: Escolha uma magia de sua lista. Ela só pode ser do tipo elemental (espírito). Sempre que usar esta magia, você recebe um bônus de +1 nas jogadas (+1 na FA ou na FD, -1 nos testes de resistência dos oponentes, etc.)

O Ba Gua ou Pa Kua (oito trigramas em chinês) é uma doutrina chinesa, muito ligada aos espíritos e que serve de base para diversos ramos da sociedade chinesa, entre elas o das artes marciais.

Nesta prática, o Ba Gua tem sua característica mística amplamente utilizada, na forma de feitiços espirituais. Um lutador que usa o Ba Gua dessa forma tem um treinamento bem restrito, de modo que ele se focaliza apenas em feitiços ligados às almas, não conseguindo dominar outros poderes mágicos com a mesma facilidade.

Mesmo com essa restrição, os lutadores de Ba Gua são fortes contra ameaças além da nossa compreensão. Alguns atuam também como sacerdotes, guiando almas para o além-túmulo.

Bojutsu

Vantagens: Recebe FA+1 quando luta com bastões de qualquer tipo (ataque corpo-a-corpo por esmagamento), ataque múltiplo, e as manobras bloquear e atordoar.

Desvantagens: Código de honra do combate e FA-1 quando lutam sem seus bastões

O bojutsu é uma arte marcial que engloba todas as técnicas com bastões, sendo mortais com estas armas. Esta é uma arte marcial pouco utilizada ou conhecida hoje em dia, e outros lutadores ás vezes mal reconhecem o bojutsu. Isso os leva a se tornarem muito esforçados com seus bastões, possuindo uma força maior quando lutam com eles.

No entanto, sem suas ferramentas de combate, o lutador de bojutsu fica um tanto desnorteado, sem saber como lutar, fazendo com que seus inimigos ganhem vantagem. Por isso, lutadores de bojutsu estão sempre treinando arduamente para que esse tipo de coisa nunca ocorra.

Bolten

Vantagens: Recebe PdF+1, tiro múltiplo, ataque múltiplo, e a manobra atordoar.

Desvantagens: Código de honra do combate, pacífico (-1 ponto) e ponto fraco (caso falhe com seu poder único, fica desnorteado)

Poder Único: Sempre que utiliza sua vantagem tiro múltiplo ou usar a manobra atordoar com sua bola, ganha PdF+1 para calcular sua Força de Ataque.

Bolas sempre possuem um caráter esportivo, usado desde brincadeiras de crianças a jogos profissionais de vários esportes. No entanto, ninguém nunca imaginou que uma bola pudesse ser usada como instrumento de luta.

Até agora: o bolten é o estilo de luta que se foca não somente em golpes físicos, mas em usar uma bola própria para combate. Usada com maestria, ela pode arrombar portas, ser arremessada à longas distâncias e atordoar oponentes.

Seus praticantes são pacíficos, sempre procurando alguma maneira de apaziguar os ânimos com boa conversa e dialogo. Mas se tiverem que lutar, o lutador de bolten é veloz e preciso com sua bola, surpreendendo seus inimigos.

Boxe

Vantagens: Arena (ringues), ataque múltiplo, F+1, e as manobras encurralar e bloquear

Desvantagens: Código de Honra do combate, ponto fraco (são vulneráveis em golpes abaixo da cintura) e recebe FA-1 quando faz ataques armados corpo-a-corpo

Poder único: Quando utiliza sua vantagem ataque múltiplo, não gasta pontos de magia. Caso passe de sua habilidade em seu ataque múltiplo, sofre -1 na FA.

O boxe, ou pugilismo, muitas vezes não é considerado um estilo de luta. Mas suas origens são antigas, sendo reformuladas até hoje para uma melhor confraternização com outras modalidades de combate.

Boxeadores lutam usando somente

com as mãos, fazendo seqüências arrasadoras com seus punhos. Também é especialista em lutas dentro de ringues, fazendo deste lugar sua casa.

Pelo fato das regras do boxe não permitem golpes abaixo da cintura, e também pelo fato dos pugilistas treinarem somente com os punhos, boxeadores possuem este ponto fraco em relação a outros lutadores de estilos diferentes quando luta com eles, mas isso é compensado com seus golpes certeiros.

Briga de rua

Vantagens: FA+1 quando usa armas do tipo corte, perfuração e esmagamento e as manobras cegar, luta suja, refém e trespassar.

Desvantagens: Inculto e Má fama (entre outros lutadores)

A briga de rua com certeza não é e nem será uma arte marcial. É um estilo sujo, vulgar, usado somente por encrenqueiros e arruaceiros que não possuem um pingo de respeito (e intelecto) pela arte da luta.

Mesmo assim, a briga de rua pode ser considerada um estilo de combate se levar em conta apenas esta parte, pois seus golpes são violentos e sem grande treinamento, além de táticas desonrosas como cegar involuntariamente, usar reféns para se defender e até acertar em locais onde não deveriam (pelo menos nas doutrinas das artes marciais).

É um dos poucos estilos que usam armas, desde um taco de beisebol a uma faca ou qualquer arma fácil de usar. Por causa dessa forma suja de lutar, muitos lutadores de rua são considerados muito violentos perante outros lutadores de outras artes marciais.

Capoeira

Vantagens: +1 em esquivas, ataque múltiplo, e as manobras despistar e rasteira.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (perde um pouco do gingado sem música).

Poder único: Em rodas de capoeira (e outra escolhida pelo jogador, com aprovação do mestre), o capoeirista recebe um bônus de +1 na FA e FD.

A capoeira é um estilo de luta diferente e exótico, pois seus praticantes lutam ao som de música e parecem estar

dançando ao invés de lutar. Mas isso é apenas uma tática para enganar leigos: antigamente, para ocultar suas técnicas que eram consideradas proibidas por nobres e escravagistas, os capoeiristas faziam rodas de música, "dançando" ao som dos ritmos para enganar seus opressores, e para poder treinar suas técnicas.

Hoje a capoeira é ensinada de modo similar, com seus praticantes lutando em roda de música, porém não acertando golpe algum (sendo considerada uma tradição). Um capoeirista que luta sem música, seja a comum do estilo ou qualquer outra, perde um pouco do seu gingado por estar "desmotivado", podendo ser acertado em cheio por seus adversários.

Commando Sambo

Vantagens: F+1, ataque especial (arremesso), e as manobras agarrar e fraturar.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (em caso de falha em usar seu poder único, fica com a guarda aberta),

Poder único: Quando utiliza qualquer manobra de imobilização (seja no ataque especial ou a manobra agarrar), recebe um bônus de +1 em força nos testes.

O commando sambo é uma arte marcial parecida com a luta livre e o jiu-jítsu em seus golpes, mas na prática é um pouco diferente. Suas técnicas são originalmente russas, usadas para testar a força dos competidores e divertir o czar, e hoje são ensinadas em exércitos e forças táticas especiais, junto com o full contact.

Esse estilo é famoso por ser usado por alguns personagens de alguns jogos de luta, como Zangief e Mike Haggar (respectivamente de Street Fighter e Final Fight), Blue Mary de The King of Fighters e Cyrax de Mortal Kombat. Todos os seus golpes são de submissão, arremesso e fraturas, além de possuírem força acima da média. O problema desse estilo esta em seus golpes: Caso falhe em segurar o oponente, em uma fração de segundos seu corpo fica suscetível a ataques, podendo ser um grande problema.

Drunken Fist

Vantagens: F+1 e H+1, ataque especial (atordoante), e as manobras despistar e lutar às cegas

Desvantagens: Ponto fraco (Depois de 1d rodadas, fica muito bêbado) e código de honra do combate

Poder único: Sempre que fica bêbado, você ganha um Bônus de +1 em esquivas e +1 na FA. Após esse estado, recebe um redutor de -1 na resistência, devido à ressaca.

O Zui Quan (pinyin: Zi Quán, palavras em mandarim que significam "punhos embriagados"), popularmente chamado de drunken fist ou Boxe do Bêbado, é um dos estilos vindos do kung fu em que se imitam os movimentos de um bêbado. A postura do "boxe do bêbado" é criada pelo impulso e pelo peso do corpo, com fluidez nos movimentos.

Entretanto, o estilo encontra uma falha que pode ser fatal para um praticante dessa técnica: Uma vez que se imitam os movimentos de um bêbado, um lutador deste estilo também deve estar no mesmo estado, o que causa um pequeno vício. Um lutador que supere esse vício se torna uma verdadeira lenda do estilo.

Estando bêbado, o lutador de drunken fist pode fica tão “louco” que seus movimentos se tornam impossíveis de serem executados, podendo levar muito ou pouco tempo (1d rodadas). Por isso, um lutador que não usa a bebida nos combates é feroz neste estilo.

Esgrima

Vantagens: Recebe FA+1 quando luta com Espadas (ataque corpo-a-corpo por corte), ataque múltiplo e as manobras cegar e desarmar.

Desvantagens: FA -1 caso possua A maior do que 2 e código de honra do combate

Poucos são as artes marciais que utilizam armas brancas hoje em dia. Entre as poucas praticadas, destaca-se a esgrima. Este estilo de luta é considerado um esporte no mundo todo, e as vestimentas dos esgrimistas lembram vagamente as de um lutador de kendo.

Na esgrima se utilizam espadas, mais precisamente o sabre e o florete, armas estas que o esgrimista domina com perfeição. Como exige liberdade de movimentos, um esgrimista não pode usar escudos, a não ser o broquel. Estes lutadores costumam ser arrogantes e egocêntricos, mas sua perícia neste combate justifica às vezes seu comportamento.

Assim como os lutadores de bojutsu, não conseguem lutar direito sem sua espada, ficando sem saber o que fazer.

Full contact

Vantagens: Ataque Múltiplo, F+1, e as manobras bloquear e desarmar.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (caso falhe ao utilizar seu poder único, fica desorientado)

Poder único: Você recebe um bônus +1 quando utiliza as manobras bloquear e desarmar. Caso seja bem-sucedido, recebe +1 na FA no próximo ataque.

Nem todas as artes marciais são milenares ou totalmente originais. O full contact é um bom exemplo desse tipo de arte marcial. Este estilo possui golpes e técnicas vindas do karatê e do boxe, porém esses golpes são muito mais diretos e agressivos, e seus praticantes geralmente são mais robustos e fortes para aplicar tais golpes.

Uma das características marcantes deste estilo é a habilidade em desarmar adversários, com técnicas rápidas e quase sempre bem-sucedidas. No entanto, caso falhe tanto no desarme quanto em seus bloqueios (característica vinda do boxe), o lutador de full contact fica meio desorientado, não sabendo o que fazer, sendo este seu ponto fraco.

O full contact, junto com o commando sambo, é usado em forças militares e forças especiais como defesa pessoal para ter alguma chance de vida quando suas armas-de-fogo falharem, mas também é ensinado em academias de artes marciais e dojo, possuindo poucos adeptos.

Halftai

Vantagens: PdF+1, tiro carregável e a manobra trespassar.

Desvantagens: Código de honra do combate e munição limitada

O tai-tai é uma manopla desenvolvida por halflings que possui uma mini-catapulta para se lançar pedras. Essa arma faz parte da cultura dos pequeninos, que consideram o lançamento de pedras um esporte. Um dia, um mestre de artes marciais visitou uma das comunidades destes halflings, sendo bem recebido e tratado.

Algum tempo depois, o mestre mais vira o tai-tai em ação, e sua curiosidade sobre o aparato cresceu tanto que começou a desenvolver lentamente técnicas de luta usando a manopla.

O tempo foi passando e o mestre conseguiu criar a tal arte marcial, chamando-a de halftai, em homenagem aos pequeninos. Séculos mais tarde, essa arte marcial é praticada em vários lugares, principalmente pelos halflings, já que teve origem com uma arma criada por eles.

No halftai, o lutador é habilidoso em combinar ataques corpo-a-corpo e à distância com o tai-tai, dificultando a percepção do inimigo. Seres pequenos como halflings e gnomos possuem uma grande vantagem nessa arte marcial, fazendo frente a seres maiores com relativa .

Hapkidô

Vantagens: A+1, ataque especial (paralisante), e as manobras desarmar, arremessar e atordoar.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (quase sempre ficam na defensiva)

Poder único: Quando desarma seu oponente, pode paralisá-lo com sua manobra atordoar na mesma rodada, e sem perder a iniciativa na próxima.

Popularmente conhecida como defesa pessoal, o hapkidô é uma arte marcial que não preza pelo ataque, e sim pela defesa. Seus golpes quase sempre são para inutilizar e desarmar o adversário, além de possuírem uma esquiva e resistência superior em relação a outros estilos de luta. Entretanto sua maior vantagem também pode ser sua desvantagem.

Por não atacarem o tempo inteiro, outros lutadores podem perceber essa “falha” e tirar vantagem (segue os efeitos da vantagem Ponto Fraco). O hapkidô hoje em dia é praticado em sua maioria por mulheres, para se defenderem sozinhas em situações que muitos podem julgar perigosas para elas, ou quando não tiver a quem as defenda.

Jeet kune doo

Vantagens: H+1, grito de kiai (nenhum estilo é tão merecedor desta vantagem quanto este), ataque múltiplo, e as manobras rasteira e arremessar.

Desvantagens: código de honra do combate e da honestidade e ponto fraco (fica fatigado quando usa seu poder único)

Poder único: Quando utiliza seu grito de kiai, você pode ganhar +3 na FA final, ao invés de +2 como diz a vantagem.

O jeet kune do é o estilo de luta criado por bruce lee, que visa um estilo mais informal, apesar de seu código de honra justo e rígido. Lee criou o estilo para "liberar" as pessoas da tradição clássica das artes marciais, que Lee chamava de "uma bagunça".

O ápice do processo de desenvolvimento de uma vida inteira, o Jeet Kune Do adota os melhores aspectos das diferentes artes marciais e os funde em um único e eficiente sistema de luta. Ele combina os socos de curto alcance do Wing Chun, os chutes das artes marciais do norte da China e até da Savate. Também se inspira no trabalho com os pés da esgrima e nas técnicas do boxe ocidental clássico.

Lee simplificou muita das técnicas em um sistema mais flexível e compacto. Por exemplo, ele descartou várias posições do Wing Chu em nome de posições mais flexíveis do boxe e da esgrima ocidentais.

Depois da morte de Bruce Lee, seus discípulos começaram a ensinar uma variante do Jeet Kune Do, que recebeu o nome de Jun Fan. Uma particularidade interessante desse estilo é que toda vez que um lutador aplica um golpe bem-sucedido, solta gritos assustadores. Não sabe o motivo, mas quando lutador desse estilo grita desse modo, é uma oportunidade perfeita para o adversário contra-atacar. Hoje, o Jeet Kune Do, apesar de não ser tão popular quanto o caratê ou o tae kwon do, ainda é muito atuante no cenário das artes marciais.

Jiu-jítsu

Vantagens: Recebe R+1, e as manobras contra-ataque, agarrar, torção e rasteira.

Desvantagens: código de honra do combate e ponto fraco (ficam nervosos quando seu poder único falha).

Poder único: Você pode ganhar um Bônus de +2 em uma de suas manobras, ou +1 em duas delas. Por exemplo, ao usar sua manobra de torção você pode ganhar +2 na FA final, ou +1 nesta e +1 em sua manobra de contra-ataque.

O **jiu-jitsu**, **jujutsu** ou **ju-jitsu** (em japonês 柔術, literalmente *jū*, "flexível", "suave" e *jutsu*, "arte", "técnica", "prática") é uma arte marcial japonesa que utiliza golpes de articulação, como torções de braço, tornozelo e estrangulamentos, para imobilizar o oponente. Incluem também quedas, golpes traumáticos e defesas pessoais.

Similar ao judô, o jiu-jitsu tem como fundamento imobilizar e derrubar o oponente, porém a maioria de seus praticantes são mais agressivos, devido à truculência em que é ensinado o estilo. O jiu-jitsu é mais usado em parte por arruaceiros, os famosos "bad boys", que a utilizam sem dó ou piedade contra aqueles que os incomodam. Outros praticantes são pessoas normais que apenas treinam para se defenderem e para atingir um melhor equilíbrio físico e mental.

Judô

Vantagens: Paralisia, F+1 e as manobras ataque constritivo e fraturar.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (quando falha com seu poder único).

Poder único: Quando utiliza sua manobra ataque constritivo, ganha F+1 ou tirar um 1PV extra naquela rodada em que mantem o inimigo preso. O bônus dura até o final da luta.

O judô ou Judo (柔道 *Juu Dou* - "caminho suave", em língua portuguesa) é um desporto praticado como arte marcial, fundado por Jigano Kano em 1882. Os seus principais objetivos são fortalecer o físico, a mente e o espírito de forma integrada, além de desenvolver técnicas de defesa pessoal. O Judô foi considerado desporto oficial no Japão nos finais do século XIX e a polícia nipônica introduziram-no nos seus treinos.

O judô é uma arte marcial famosa, a princípio lembrando o hapkidô, porém suas

técnicas são mais ofensivas.

Seus golpes consistem em torções, imobilizações e estrangulamentos, que visam derrubar e nocautear rapidamente o oponente (sendo tão focado neste sentido quanto o Jiu-jitsu).

Judocas possuem uma força acima da média e costumam ser truculentos e nervosos em combate, mas são tão honrados quantos outros lutadores. Seu ponto fraco está em lutar apenas com imobilizações, fazendo com que outros ataques o atinjam facilmente.

Kabaddi

Vantagens: Teleporte, pontos de vida extra, bônus de +1 em testes de Resistência e a manobra despistar.

Desvantagens: Ponto fraco (pode ser encurralado quando usa teleporte) pacífico (-2 pontos)

Os poderosos segredos do Kabaddi se originaram nos recantos mais isolados da antiga índia. Monges que dedicaram suas vidas à meditação, yoga e aos exercícios mentais do Budismo Dhyana (chamado no Japão de Zen), desenvolveram poderes físicos e mentais extraordinários. Dizia-se que eles podiam atravessar paredes, deter o batimento de seus corações durante horas e realizar diversos outros feitos sobre-humanos.

Afortunadamente, para poder adquirir estas habilidades, os monges precisavam alcançar um estado de tranqüilidade mental tão elevado que eles raramente usavam estas habilidades de modo violento — exceto para se defender.

Os usuários de kabaddi são muito pacíficos no que diz respeito à violência. Nunca começam uma luta, e caso não tenham escolha são serenos e cautelosos, deixando seus inimigos furiosos. Assim como muitas artes marciais, o lutador de kabaddi também possui um ponto fraco:

Sempre que ele esquiva, seja através de teleporte ou outra maneira, o adversário pode surpreendê-lo, ficando sem defesa. Um adversário que saiba o ponto fraco do lutador de kabaddi não recebe um bônus na habilidade enquanto luta com ele, mas acerta o alvo como se ele estivesse surpreso (veja na pág.71 do manual 3D&T alpha para melhores detalhes).

Kampero

Vantagens: Magia Elemental e Elementalista, adiciona dano mágico a seus ataques, e as manobras combate aéreo e artes ocultas.

Desvantagens: Código de Honra do Combate, fetiche (luvas, veja adiante), e ponto fraco (não consegue lutar sem as luvas)

Poder único: Quando está com suas luvas de combate, ganha +2 na sua FA, tanto para golpes físicos como para suas magias de ataque.

Como muitos sabem, magia e combate não se combinam muito. Mas também como alguns andam descobrindo ultimamente, começam a existir cada vez mais técnicas e técnicas que envolvem magia e luta, e uma delas é o kampero. O kampero significa "Combate em magia", o que é apropriado já que suas técnicas de combate e mágicas são interligadas, quase únicas. Tanto treino com magia garantiu ao lutador de kampero uma ligação maior com a mana, usando até a magia em seus golpes!

Porém para canalizá-la em seus golpes, o lutador de kampero precisa lutar de luvas senão os efeitos de sua magia serão mais fracos (seguem os efeitos da desvantagem fetiche). O kampero vem sendo praticado por alguns conjuradores para melhorar suas chances em batalha caso sejam encurralados ou estejam indefesos, e por alguns lutadores que querem poder mágico para melhorar suas técnicas.

Karatê

Vantagens: FA+1 quando luta desarmado (dano por esmagamento em F), ataque múltiplo, e as manobras amedrontar, bloquear e trespassar.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (Fica com a guarda aberta quando o poder único falha).

Poder único: você pode realizar um ataque mágico, baseado em um elemento (escolha um dano do tipo energia) e ferindo inimigos incorpóreos ou vulneráveis apenas à Magia, como fantasmas. Este dano só pode ser por Força e desarmado. Caso seu ataque falhe, não pode usá-lo durante um dia, além de ficar com a guarda aberta (ponto fraco)

durante a rodada.

O karatê é um dos estilos de luta mais famosos do mundo, tendo dezenas de variações em seu uso, dentre elas o shotokan. Assim como o judô, também é considerado um esporte, tendo inúmeros praticantes. Muitos artistas marciais poderosos são karatekas. Mas afinal de contas, o que é o karatê? O **karatê** (ou *karate-dō*, "caminho da mão vazia" em japonês), é uma arte marcial desenvolvida a partir do kenpo chinês (em particular o kung fu da China meridional) e de métodos autóctones de lutas da ilha ryukyu.

O Karatê é predominantemente uma arte de golpes, como pontapés (chutes), socos, joelhadas e cotoveladas, e golpes com a palma da mão aberta. Bloqueios de articulações, lançamentos e golpes em áreas vitais também são ensinados, dependendo do estilo. Um karateka costuma ser frio e muito concentrado em seu treinamento, mas há exceções. Muitos de seus fundamentos e ensinamentos são considerados filosofia por alguns, sendo aplicados em outras áreas que pouco ou nada a ver tem como a arte marcial em si.

Karatê Shotokan

Vantagens: Grito de kiai, os ataques são considerados mágicos, F+1, e as manobras bloquear e rasteira.

Desvantagens: Código de honra do combate, ponto fraco (deixa a guarda aberta caso o golpe falhe), e perde suas vantagens quando empunha uma arma.

Poder único: Sempre que usa seu ataque múltiplo, pode gastar 1PM para ter um dos ataques com dano crítico. Caso queira mais de um ataque com dano crítico, o custo dos PMs dobra, além de ficar com a guarda aberta (veja em ponto fraco).

O Karatê Shotokan surgiu há aproximadamente 2.000 anos. O estilo era usado por uma ordem de monges chineses como forma de defesa, usando como base o karatê japonês.

O estilo tem sido passado através das gerações àqueles que provam ser campeões de valor. Apesar de não ser um estilo amplamente usado, o Karatê Shotokan tem provado sua força ao longo dos seus muitos anos de existência e ensino. O Shotokan adiciona ao karatê poderes evocados a partir da própria energia do lutador.

As manobras do Shotokan são normalmente estonteantes em sua complexidade, mas assim como no karatê japonês, as manobras encontram sua fraqueza quando falham.

As habilidades do shotokan são voltadas para ataques com as mãos nuas, assim como a arte marcial original. Um lutador de shotokan que use alguma arma não consegue utilizar a maioria dos poderes especiais oferecidos pelo estilo, embora mantenha sua força e manobras.

Por isso, lutadores deste estilo orgulham-se de sua arte marcial, julgando outros (incluindo o karatê japonês!) como fracos por usarem armas ou não terem perfeição em seus golpes.

Kendo

Vantagens: FA+1 com katanas, H+1 e A+1, e as manobras desarmar e contra-ataque.

Desvantagens: Código de combate e da derrota, e ponto fraco (não luta bem sem sua espada)

Poder único: Sua espada pode ter poderes especiais. Caso queira ter este poder único, você fica com os efeitos da desvantagem ponto fraco. Caso não queira, pode desconsiderar a desvantagem. Você recebe uma arma especial (katana, dano por corte), com uma (e somente uma) das seguintes características: bônus mágico +1, ataque especial, veloz ou flagelo.

Embora tenha poucos praticantes, o kendo é um estilo de luta conhecido em várias regiões do mundo. Esse é o estilo de luta praticado pelos antigos samurais, que visam um aprimoramento nas técnicas com a sua katana, sendo muito habilidosos e mortais com elas.

O kendo é uma das poucas artes marcais que utiliza armaduras, e seu treinamento com elas é tão intenso que eles conseguem ser hábeis mesmo com uma armadura de guerra no corpo!

Embora a katana seja a principal força do kendoka, é também sua principal fraqueza, já que sem ela não luta tão bem. Os kendokas carregam como doutrina partes dos ensinamentos dos samurais, em que se segue uma disciplina de nunca perder em um combate honrado, devendo tirar a própria vida em caso de derrota.

Kickboxing

Vantagens: Ataque múltiplo, H+1, e as manobras amedrontar e encurralar.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (é lento em combinar golpes)

Poder único: Embora você seja lento em combinar socos e chutes, quando os combinam seus ataques são mais fortes. Você pode optar pelos seguintes poderes:

.Quando realiza mais de um ataque na mesma rodada (sem a vantagem ataque múltiplo), você não recebe redutores na habilidade, mas ainda está restrito a um número de ataques igual à sua habilidade;

. Você ganha +1 na FA quando utiliza seu ataque múltiplo.

O Kick Boxing é uma Arte Marcial (há quem o considere um desporto de combate como o boxe e não uma arte marcial) relativamente novo, cujas regras derivam da combinação de diversas técnicas de combate, com uma variedade de outras disciplinas mais tradicionais, incluindo o Boxe, Kung Fu e Tae Kwondo.

Na realidade o Kick Boxing tem origem no Full Contact, que foi quem efetivamente cedeu suas principais técnicas de combate, para originalmente poderem-se efetuar combates entre praticantes destas diversas modalidades em contato total: agora o objetivo passa a ser o KO, tal como no Boxe e no Muay Thay, em vez da tentativa de apenas acertar o adversário com o intuito de pontuar, como se passa no Karatê e no Tae Kwondo.

Embora se origine de outros estilos de luta, o Kickboxing possui uma doutrina honrada, que vêm se diluindo com o passar do tempo. A principal característica do Kickboxing é a combinação de socos e chutes, vindo das modalidades das quais foi originado. Mas comparada a outras técnicas que utilizam socos e chutes diretos (como o Karatê e o tae kwon do) seus golpes são considerados lentos, podendo ser fatal para um kickboxer caso alguém descubra sua falha.

Koppo

Vantagens: F+1, e as manobras: Agarrar, fraturar, torção e atordoar.

Desvantagens: Código de honra do combate e má fama (é um estilo usado por assassinos);

O koppo é um estilo de luta baseado no aikido, porém enquanto este é próprio para atacar pontos de pressão e para contra-ataques, o koppo visa incapacitar o oponente usando técnicas para fraturar ossos. Por ser tão bem nessa tarefa, o

lutador de koppo é mais forte quando luta desarmado, além de ter mais chances de fraturar e inutilizar seu adversário em combate.

Assim como quase todos os estilos de luta conhecidos, o koppo segue um código de conduta próprio, que é esquecido por alguns praticantes desta arte marcial por se voltarem para objetivos próprios.

Kung-fu

Vantagens: Recebe grito de kiai, adaptador (apenas para ataques desarmados) e duas dentre as seguintes manobras: Amedrontar, contra-ataque, despistar e luta às cegas. .

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (Seu poder único apresenta uma falha).

Poder único: Escolha uma característica básica. Você ganha um bônus de +1 nela após usar sua vantagem grito de kiai, representando o animal no qual seu estilo de kung fu pertence, até o final da luta.

O Kung-Fu é originário da China e nasceu da necessidade de sobrevivência dos antepassados na luta contra animais ferozes e contra inimigos. Combina-se da ginástica completa de todo o corpo, bem como movimentos únicos, denominado Katis, onde se compila, em seqüências baseadas em movimentos de animais, mãos e pernas.

Decorrentes das observações dos ataques dos animais, de onde se originou o Kung-fu, surgiram os vários estilos praticados no mundo, conseqüentes das mutações e adaptações para o ocidente.

Hoje a realidade mostra uma arte marcial chinesa voltada para o bem estar físico e mental do praticante. Não há para o seguidor, na medida em que passa a conhecer o fundamento da doutrina, aspirações de ser um "lutador profissional", seu treinamento são voltadas para o relaxamento da mente e o desenvolvimento corpóreo, atribuindo-lhe saúde e bem estar.

Kyudo

Vantagens: PdF+1, tiro penetrante, e as manobras lutar ás cegas e desarmar.

Desvantagens: código de honra do combate e ponto fraco (Permanece muito concentrado quando utiliza seu poder único).

Poder único: quando utiliza seu tiro penetrante, você não precisa acertar seus alvos em linha reta como diz a vantagem. Se houver inimigos adjacentes ao que você atacou (3m no máximo), pode utilizar sua vantagem tiro penetrante normalmente, seguindo as regras da vantagem (com exceção dos inimigos em linha reta).

O kyudo (caminho do arco em uma antiga língua) é uma arte marcial voltada para o arco-e-flecha. Este estilo não possui tanta versatilidade em relação a outros estilos com armas, e por se concentrar em ataques à distância, são alvos fáceis contra combatentes corpo-a-corpo.

Mesmo assim, um especialista em kyudo é rápido em preparar as flechas em seu arco, além de ser uni com sua ferramenta de combate, que geralmente é o arco longo composto. Assim como outros estilos de luta, segue um rígido código de conduta para que siga o no caminho certo.

Luta Greco-romana

Vantagens: Recebe F+2 e as manobras agarrar e arremessar.

Desvantagens: Código de honra do combate e dos heróis.

A luta greco-romana, também chamada de pancrácio, segue o mesmo estilo de lutas como o Commando Sambo e a Luta Livre, porém ele se intensifica no uso de imobilizações. Assim como o boxe e o judô, o estilo é mais considerado um esporte do que uma arte marcial.

Seus praticantes possuem uma força média igual à de um lutador de luta livre, porém não possui a mesma versatilidade do tal, confiando mais na força de seus músculos.

O pancrácio hoje em dia vem perdendo força, principalmente para outras artes marciais do mesmo gênero (como o judô e a luta livre), mas em algumas regiões se mantêm firme e forte como seus músculos, como nas escolas americanas por exemplo.

Luta livre

Vantagens: F+2, Arena (ringue) ou torcida (seus fãs), e as manobras agarrar, arremessar e fraturar.

Desvantagens: código de honra do combate e ponto fraco (Ficam constrangidos quando seu poder único falha).

Poder único: Cada lutador de luta livre tem sua marca registrada, um golpe avassalador que chama cada vez mais fãs. Sempre que utiliza esse ataque (gastando 2PM), você ganha +2 em força ou poder de fogo na execução do ataque. Você pode combinar seu ataque com qualquer outra vantagem de combate que tenha, desde que possua os PMs necessários. Caso seu ataque falhe, fica tão constrangido que pode ficar distraído (ponto fraco), mas se ele for bem-sucedido ganha +2 na habilidade caso tenha a vantagem torcida.

A Luta Livre é um dos quatro estilos que estão no grupo conhecido como wrestling. Os outros são o Judô, o Commando Sambo e a Luta Greco-Romana. Com a exceção do judô, estes três estilos têm suas particularidades, mas tem em sua principal característica o uso da força bruta.

Combatentes de luta livre têm uma força muito acima da média, e são conhecidos pelos seus golpes de submissão. Estes lutadores costumam ser mais artísticos, usando máscaras e adotando nomes extravagantes, como “El diablo”, “the crusher”, entre outros mais exóticos.

Muitos levam esse estilo tão a sério que se algum outro lutador tirar a sua máscara, para ele será uma tremenda vergonha, e uma verdadeira derrota. Muitos consideram as lutas de luta livre como um espetáculo forjado, mas mesmo que seja tudo encenado, este é um estilo de luta que atraem multidões de fãs.

Maculelê

Vantagens: H+1, ataque múltiplo, pode alternar entre dano por corte ou esmagamento, e as manobras despistar e rasteira

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (fica desorientado quando falha em seu poder único)

Poder único: Você pode surpreender seu inimigo com seu gingado, atingindo de surpresa com suas armas. Faça um teste de habilidade para esse poder: Caso seja bem sucedido você realiza um ataque de força com dano por corte ou esmagamento na próxima rodada, e o inimigo é considerado surpreso neste ataque. Esse poder não funciona em um mesmo inimigo durante a luta.

Dizem que este estilo brasileiro originou a capoeira, já que vários golpes deste estilo foram baseados nesta luta peculiar. O nome deste estilo foi uma homenagem a pessoa de mesmo nome:

Conta-se a história de que Maculelê era um negro fugido que tinha doença de pele. Ele foi acolhido por uma tribo indígena e cuidado por eles, mas ainda assim não podia realizar todas as atividades com o grupo, por não ser um índio também.

O estilo caracteriza-se pela luta com bastões e gingado que mais tarde fora usado pela capoeira. Reza a lenda que o Maculelê foi deixado sozinho na aldeia enquanto a tribo saia para caçar. E eis que uma tribo rival aparece para dominar o espaço.

Maculelê lutou sozinho contra o grupo rival e, heroicamente, venceu a disputa. Desde então passou a ser considerado um herói na tribo.

A dança com bastões simboliza a luta de Maculelê contra os guerreiros. O estilo também é praticado com facas, ocasionando um verdadeiro show de faíscas em meio ao gingado dos lutadores. O maculelê é praticado em poucas regiões, logo possui poucos lutadores.

Muay Thay

Vantagens: ataque múltiplo, H+1, e as manobras desarmar e contra-ataque.

Desvantagens: código de honra do combate e ponto fraco (deixa a guarda aberta quando usam joelhadas e cotoveladas, usando seu poder único)

Poder único: A característica mais marcante do muay thay são seus golpes com os cotovelos, joelhos e canelas. Para usar seu poder único deve anunciar que está utilizando esse tipo de golpe, para ganhar +1

na FA e nas manobras. Caso seu poder único falhe, role 1d: Caso saia um resultado par, fica atordoado, perdendo a iniciativa na próxima rodada. Em um resultado ímpar deixa a guarda aberta, exibindo o ponto fraco.

O Muay Thay é o estilo mais famoso da Tailândia, tendo adeptos no mundo inteiro. Esta arte marcial, também chamada de boxe tailandês, caracteriza-se pelas suas cotoveladas e joelhadas, golpes que nenhuma outra arte marcial usa com freqüência, que apesar de ser seu trunfo também pode ser sua fraqueza, pois às vezes deixam a guarda aberta na hora de executar seus golpes incomuns, e um inimigo tão ágil quanto ele pode se aproveitar da situação.

Os lutadores desse estilo costumam ser bem ágeis, tanto em esquivar de ataques comuns como desarmar e contra-atacar.

Na Tailândia o Muay Thay também é conhecido "Luta da Liberdade" ou "Arte dos Livres", pois fora com o Muay Thay que se protegiam dos povos opressores que tentavam conquistar seu território. Como venceram suas batalhas utilizando as técnicas do Muay Thay, conseguiram sua liberdade, daí vem o nome "Luta da Liberdade".

Naguinata-do

Vantagens: FA+1 com armas de haste (Ataques corpo-a-corpo por perfuração; lanças, alabardas, naginata e outras definidas de haste pelo mestre), membros elásticos e H+1.

Desvantagens: Código de honra do combate e perde seus membros elásticos caso fique sem sua arma (veja descrição)

A naginata é uma antiga arma de haste, que tinha uma lâmina encurvada na ponta de uma haste longa, geralmente feita de bambu. É uma arma simples de ser feita, porém requer certo treino com ela para saber usá-la.

Neste treinamento, muitos lutadores desenvolveram várias técnicas com essa arma, formando aos poucos uma arte marcial própria para o uso da Naguinata, o naguinata-do.

Embora seja focado na naginata, este estilo de luta pode ser usado com qualquer arma de haste, como lanças e alabardas, mas só na naginata é que sua força e habilidade são mostradas de verdade.

Esta arte marcial é pouco utilizada hoje em dia como muitas outras artes marciais que utilizam armas brancas, sendo pouco conhecida.

Ninjutsu/bushin

Vantagens: Recebe H+1, ataque múltiplo (ou tiro múltiplo), FA+1 com armas ninja e as manobras despistar e rasteira.

Desvantagens: Código de honra do combate e do Ninja e ponto fraco (quando utiliza seu poder único)

Poder único: Escolha uma arma ninja (com aprovação final do mestre). Você a recebe como uma arma especial com uma das seguintes características: Flagelo (duas criaturas à sua escolha), bônus mágico +1, veloz, venenosa ou assassina. Você pode escolher somente uma das características, mas podem comprar as outras por metade dos PEs. Há uma chance de a arma perder seu poder (1 em 1d), podendo dar uma chance para o adversário descobrir seu ponto fraco.

O ninjutsu (ou bushin) é a arte marcial empregada pelos ninjas. Diferentes destes, os lutadores do ninjutsu não possuem instinto assassino (não a maioria), podendo ser tão honrados e justos quanto um antigo paladino.

Suas habilidades podem ser bem diferentes de um ninja comum, logo falaremos da arte marcial em si. O ninjutsu consiste em golpes rápidos e velozes, além do domínio em armas consideradas de difícil manuseio, como o Nunchaku e a adaga Sai (recebendo FA+1 nestas e em outras armas consideradas ninja pelo mestre).

Estes lutadores são difíceis de serem acertados, pois possuem uma esquiva extraordinária. Pelo fato de serem “ninja”,

o lutador de ninjutsu segue o código de honra dos ninjas: Sempre concluir a missão que lhe é designada, custe o que custar. O ninjutsu hoje é pouco utilizado, mas seus praticantes se tornam excelentes lutadores.

Punho Shaolin

Vantagens: Grito de kiai, duro de matar, FA+2 para ataques desarmados, e as manobras amedrontar e luta às cegas.

Desvantagens: Código de honra do combate e da honestidade, e ponto fraco (se concentram em seu poder único).

Poder único: Você pode carregar seus ataques com muito mais força, podendo causar um verdadeiro estrago. Você usufrui da vantagem tiro carregável, mas apenas para ataques baseados em Força. Como exige concentração, você fica com a guarda aberta (ponto fraco), e diferente da vantagem tiro carregável, você não perde os PMs caso sua concentração seja perdida.

Dizem que este é um estilo lendário, percussor de artes marciais como o karatê, o kung fu e o wu shu. E talvez seja mesmo, pois o shaolin possui técnicas poderosas e uma força de vontade diante da morte suprema. Seus golpes com os punhos são furiosos, como se estivessem revestidos de aço.

Por mais que o shaolin seja um estilo de luta poderoso, é também um estilo esquecido, já que se diluiu em diversas outras artes marciais. Por isso, para aprender o shaolin é necessário um mestre capacitado o suficiente para ensinar estas habilidades, e são poucos capazes.

Savate

Vantagens: ataque múltiplo e ataque especial (carga), e as manobras trespassar e desarmar.

Desvantagens: ponto fraco (em caso de falha em seu ataque de carga, ficam indefesos) H-1.

O savate (significa sapato velho, pois os lutadores além de usarem luvas usam sapatos em combate) é um estilo de luta francês que preza por ataques com socos e chutes diretos, como o kickboxing, muay thay e taekwondo.

Porém, assim como todos estes estilos possuem algo em comum, também possuem uma característica que os difere dos demais No caso do savate, são os seus golpes diretos e em seqüência, que podem ser mortíferos se bem aplicados. O savate é considerado por outros estilos do gênero um "estilo de frutinhas", pois sua indumentária para o combate e os golpes que são considerados lentos os torna uma piada. Talvez seja por isso que seus golpes sejam tão fatais...

Silat

Vantagens: F+1, Ataque múltiplo, pode alternar entre dano por corte ou esmagamento sem receber penalidade, e as manobras amputar e desarmar.

Desvantagens: Código de honra do combate e Ponto fraco (vulnerável da cintura abaixo)

Poder único: Escolha uma de suas armas (corte ou esmagamento). Você ganha +1 na FA e em uma de suas manobras.

O Kali Silat é uma arte marcial criada há mais de 1500 anos nas Filipinas. No começo, era passada de pai para filho, com o intuito de defesa pessoal e para proteger a tribo e as propriedades. E passou a ser conhecida do Ocidente quando foi utilizada pelos nativos nas batalhas contra os espanhóis, que colonizaram aquela região.
É uma forma de luta baseada

principalmente no uso de armas como facas e bastões. Mas o praticante só começa utilizá-los depois de um treinamento onde aprende a desarmar um oponente armado. Assim como artes voltadas com armas, e conseqüentemente com os punhos, o lutador de silat é vulnerável da cintura para baixo, parte pouco explorada em seus treinos.

Sumo

Vantagens: Recebe F+2, ataque especial (carga) e as manobras ataque constritivo e encurralar.

Desvantagens: código de honra do combate, ponto fraco (são meio lentos em combate) e H-1.

Poder único: Seu ataque de carga é muito mais poderoso que o de outros lutadores. Sempre que o utiliza, você ganha um bônus de +1 na FA final.

O Sumo é uma arte de combate milenar, em que o objetivo é derrubar o oponente no chão. Para tanto, utilizam ataques em carga e aproveitam seus corpos grandes e gordos para sobrepujar o adversário.

Por mais que esta arte marcial seja considerada bruta por alguns, os sumocas possuem uma doutrina e filosofia própria, como jogar sal no tatame para purificar os espíritos no local antes do início da luta.

O sumo em relação a outros estilos de luta é considerado um tanto fraco, uma vez que possuem ponto fraco perigoso: sua falta de velocidade em combate pode muitas vezes definir a luta para o lado adversário. Por isso, os sumocas devem sempre manter cuidado com oponentes mais rápidos.

Taekwondo

Vantagens: F+1 e H+1, ataque múltiplo e as manobras bloquear e rasteira.

Desvantagens: Código de honra do combate e ponto fraco (é fraco com socos).

Poder único: Embora você seja fraco com socos, seus chutes são poderosos. Quando utiliza suas manobras de bloquear e rasteira com suas pernas, ganha +1 em testes para ser bem-sucedido.

O taekwondo, também grafado *Tae Kwon Do* ou *Tae-Kwon-Do*, é uma arte marcial coreana que surgiu há cerca de dois mil anos. Hoje em dia, é também um desporto difundido em todos os continentes.

Embora tenha similaridades com estilos como kickboxing e muay thay, o taekwondo tem técnicas distintas desses estilos. Seus golpes com os pés são mortais, tão potentes que um lutador de taekwondo não consegue lutar direito com os punhos ou com uma arma em mãos. Sua força de combate está acima da média, e possuem um rígido código de honra que seguem como o fervor de uma luta.

Tai chi Chuan

Vantagens: Recebe H+1, substituir testes da perícia artes pela perícia esportes, e as manobras artes ocultas, lutar às cegas e bloquear.

Desvantagens: pacífico (-1 ponto) e código de honra do combate.

O Tai Chi Chuan é uma arte marcial similar ao kung fu em golpes, mas possui diferenças significativas. A primeira delas é a falta de agressividade nas lutas, pois o Tai Chi é uma arte mais defensiva e oculta.

E a segunda característica mais marcante é sua paciência, já que o tai chi chuan preza pela meditação e para uma prática mais artística, tanto que eles podem substituir testes da perícia artes pela perícia esportes.

Outros lutadores consideram o tai chi chuan mais uma forma de meditação em movimento do que uma arte marcial genuína, mas engana-se quem acha que eles são frágeis o tempo inteiro, pois eles podem surpreender os menos atentos, principalmente pelos seus poderes ocultos e grande percepção.

Treaber

Vantagens: Recebe H+1, não recebe redutores quando está cego, surdo ou mudo, e as manobras cegar, ensurdecer e calar.

Desvantagens: Código de honra do combate e da derrota (veja mais adiante) e Ponto

fraco (uma de suas deficiências).

Havia uma lenda perdida no tempo, que envolviam três macacos: um cego, um surdo e um mudo. Segundo essas lendas, eles poderiam conferir grandes bênçãos, ou terríveis maldições, mas como não passam de lendas logo foram esquecidas.

Baseando no conceito destes três macacos, um grupo de lutadores, que estavam afastados do mundo das lutas por causa de suas deficiências sensoriais, criaram o treaber (três macacos na língua de um destes lutadores), com o objetivo de superar as deficiências visuais, vocais e auditivas.

Para os lutadores do estilo, é uma honra estar nessas condições, pois é a prova de que podem ser tão bons quanto um lutador saudável. Porém somente uma situação desonra o lutador de treaber: Caso esteja surdo, mudo e cego, o lutador DEVE tirar a própria vida, uma vez que quando possui somente uma ou duas dessas deficiências sensoriais eles dependem de seus outros sentidos para continuar lutando. Sem eles, não há mais sentido de vida.

Wu fu

Vantagens: H+1, Magia elemental, e a manobra artes ocultas.

Desvantagens: Código de honra do combate e da honestidade

O wu fu é uma das artes mais misteriosas do mundo conhecido. Suas habilidades e técnicas são adaptáveis a qualquer arma e estilo de luta, além de possuírem uma força e agilidade descomunal. A habilidade mais poderosa de um lutador de wu fu, no entanto, é sua afinidade com a magia.

Essa força mística e caótica emana nos praticantes mais poderosos de wu fu, manejando a magia em seus punhos e armas. Isso os torna um tanto distantes, já que nenhuma outra arte marcial é ligada a magia (exceto o estilo de luta kampero, veja acima), estando em constante peregrinação e isolamento. Entretanto, se um deles encontrar alguém que respeite e o entenda, o wu fubi (como é denominado um lutador de Wu fu) o considerará um grande amigo.

Wu shu

Vantagens: A+1, pontos de vida extras, ataque múltiplo, e a manobra bloquear.

Desvantagens: Ponto fraco (muito defensivo) e pacífico (-1 Ponto)

Poder único: Você consegue transformar sua dor em determinação. Quando está em estado perto da morte, ganha +1 na FA, na FD e em testes de resistência.

As palavras Wu Shu significam "arte da guerra" em chinês. Porém, o Wu Shu na verdade começou como um modo mais pacífico de praticar o Kung Fu. Não é como o tai chi chuan, que possuem táticas mais artísticas e voltadas para espiritualidade. O wu shu é uma maneira menos violenta de praticar o kung fu, tanto que suas manobras e golpes são mais defensivos, fora o fato que possuem uma vitalidade acima da média.

Lutadores de wu shu são muito pacíficos, e assim como lutadores muito defensivos, podem encontrar a derrota caso se defendam demais. Outros praticantes de kung fu consideram os lutadores de wu shu adversários respeitáveis, ainda que sejam pouco ligados às lutas de verdade.

Kits de personagem

Os kits descritos a seguir podem ser adotados por qualquer personagem que consiga satisfazer seus pré-requisitos. Adquirir um kit pela primeira vez não tem custo em pontos, e o personagem recebe um dos poderes descritos.

Para cada novo kit que o personagem deseja adquirir, é necessário pagar 1 ponto de personagem. Além disso, cada Habilidade Especial do kit, depois do primeiro, também custa 1 ponto (ao receber o kit, você pode escolher uma de suas habilidades gratuitamente, caso ela também não possua pré-requisitos).

Kits de personagem serão melhor explicados no futuro Manual do Aventureiro Alpha.

Artista marcial

Requisitos: F2, H2, Acrobacia (de esportes)

“Aqueles que seguem o caminho do guerreiro, do treinamento árduo, da disciplina do corpo e da mente para torná-los um só, e então serem reconhecidos como mestres...”

O Artista Marcial é o guerreiro do mundo moderno, aquele que transforma os próprios punhos e pés em armas mortais. Treinados por mestres em templos e dojos, ou simplesmente vagando pelo mundo em busca de aprendizado, eles aperfeiçoam suas técnicas em busca da suprema perfeição.

Tanto pode ser o perigoso guarda-costas de um chefão do crime organizado, quanto o andarilho desconhecido que surge para fazer justiça com os punhos. O Artista Marcial é um sujeito tranqüilo... e infalível.

O Artista Marcial pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Atordoante:** o Artista Marcial recebe os benefícios da Vantagem Ataque Especial (Atordoante) quando luta desarmado (ou seja, com dano por esmagamento).

• **Esquiva Superior:** o Artista Marcial pode evitar ataques mágicos ou incomuns de maneira extraordinária. Ele não sofre nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que exijam um teste de Esquiva para meio dano.

• **Rajada de Golpes:** o Artista Marcial recebe os benefícios da Vantagem Ataque Múltiplo, porém ele recebe um bônus de H+2 quando a utiliza, podendo realizar dois ataques além de sua Habilidade normal. Este poder somente funciona com ataques desarmados e consome 1 Ponto de Magia para cada golpe.

Lutador de rua

Requisitos: F2 ou H2, Intimidação, Interrogatório (ambas as especializações são de crime/investigação/manipulação)

Quem conhece a "etiqueta" das ruas sabe que, em uma briga, não importa quem luta melhor. Só importa quem fica em pé no final...

O Lutador de Rua é o selvagem da selva urbana, aquele que faz o que deve ser feito à sua maneira: com a força e os punhos. Vivendo em meio aos que estão à margem da sociedade, o Lutador de Rua é um sujeito "durão", que aprendeu tudo do modo mais difícil e tem a vida como seu verdadeiro mestre.

Ele pode ser o bêbado jogado em um canto do bar, ou o leão-de-chácara que está na porta – mas, acima de tudo, é o cara que nunca foge de uma boa briga. E aí, vai encarar?

Um Lutador de Rua sabe que um ataque pode surgir de qualquer canto, e que aquela conversa inofensiva poderá se tornar uma luta a qualquer instante.

O Lutador de Rua pode comprar as seguintes habilidades exclusivas ao custo de 1 ponto cada:

• **Ataque Furtivo:** caso o Lutador de Rua consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Lutador de Rua pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Manual 3D&T Alpha, pág.72). Criaturas que, por algum motivo, não estejam "vivas", ou que não possuam áreas vitais anatomicamente "normais" (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc.) são imunes a esse ataque.

• **Sabedoria das Ruas:** o Lutador de Rua sabe como se virar em ambientes urbanos perigosos. Ele recebe um bônus de +2 em testes de Interrogatório, Intimidação e Lábia quando atua nesse tipo de ambiente.

• **Fúria das Ruas:** em combate ou situações de tensão, um Lutador de Rua pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta

sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Lutador de Rua enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, o Lutador de Rua em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate.

Este poder do Lutador de Rua é similar à magia Fúria Guerreira, que ele pode evocar sem atender às exigências, porém ainda pagando o custo de 2 PMs, e só pode ser invocada em situações de combate.

Embora seja uma magia sustentável, seu efeito dura até o fim do combate. Após isso o Lutador de Rua fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.

Mago de Combate

Requisitos: Arcano ou magia (dois quaisquer).

Magos geralmente não entram em combate direto, preferindo usar suas magias para incapacitar seus inimigos ou invocar seres de outra realidade para realizar façanhas físicas por eles. Mas os magos de que vamos falar agora são um tanto diferentes. São os magos de combate.

Estes magos são diferentes de outros conjuradores mais comuns por se focarem em combates, usando força e magia ao mesmo tempo. Outros magos deste tipo preferem ficar distantes, usando magias ofensivas poderosas para derrotar seus inimigos. As magias aprendidas por estes magos são diferentes dos magos comuns: a maioria delas é voltada para ataques diretos.

O mago de combate pode adquirir os seguintes poderes por 1 ponto cada

Magias de combate: o mago de combate recebe FA+1 em magias que causem dano direto, ou seja, que cause perda de pontos de vida.

Mago Blindado: com esta habilidade, o Mago de Combate ganha FD+1 em magias de proteção. Por 1 ponto extra, o mago pode fornecer FD+1 para um aliados próximos (máximo 3m) igual à sua resistência.

Magia Armada: O mago de combate pode lançar suas magias através de armas, adicionando sua Força ou Poder de Fogo à FA quando lança suas magias.

Mestre das lâminas

Requisitos: F1 ou PdF1 (obrigatoriamente dano por corte) e a especialização armeiro (de máquinas)

Armas brancas são pouco usadas hoje em dia em conflitos de grande escala, já que as armas de fogo as substituem neste sentido bélico. Somente alguns espiões ou colecionadores usam estes tipos de armas, e as utiliza de tal maneira que se tornam uni com elas. Estes tipos de especialistas são comumente aventureiros são chamados de mestres das lâminas.

Mestres das lâminas são especialistas em armas como espadas, machados, foices até mesmo armas de arremesso como o chakram, tendo uma força de ataque maior quando as usa, além de se adaptar com facilidade a armas de corte que nunca tenha visto na vida.

Entretanto, por estar sempre usando armas desse tipo, um mestre das lâminas têm dificuldades em usar outras armas de dano físico (perfuração e esmagamento) como lanças, arco e flecha, ou mesmo os próprios punhos, que é compensado pela sua maestria com as armas de fio.

Um mestre das lâminas pode comprar as seguintes habilidades exclusivas por 1 ponto cada:

. **Especialista em lâminas**: O mestre das laminas é perito em combate com lâminas, recebendo FA+2 quando luta com armas de dano por corte. No entanto, por estar sempre usando armas deste tipo, recebe FA-2 quando usa armas de dano por perfuração ou esmagamento.

. **Lâmina mortal**: Um mestre das lâminas é tão mortífero com suas armas de corte que o risco de acertar em cheio seus ataques aumenta para seus inimigos. O Mestre das Lâminas pode conseguir um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado, mas

apenas quando seu dano for por Corte.

. **Ligação de Fio**: O mestre das lâminas sempre sabe onde suas armas estão, como se possuísse a vantagem ligação natural, porém não são aplicados redutores caso a arma do mestre seja destruída ou perdida, e obviamente não sabe seus pensamentos ou sentimentos.

. **Corte fatal**: O mestre das lâminas pode adicionar as características veloz e vorpal em suas Armas de dano por Corte (Escolha Força ou Poder de Fogo). As armas não são consideradas mágicas, apenas na mão do mestre é que elas adquirem essas características. Requisito: Lâmina mortal

Mestre das Lutas

Requisitos: Um estilo de luta qualquer, torcida e artes marciais (de esportes).

Desde os primórdios das artes marciais, todos os lutadores estavam em constante peregrinação para desafiar oponentes poderosos e aprimorar as suas técnicas ao máximo, criando até mesmo novas técnicas de luta a partir das já existentes.

Hoje em dia ainda existe esse tipo de lutador, e milhares de artes marciais são criados e aprimoradas para manter o espírito da luta vivo. Os maiores mestres das artes marciais são aqueles que aprimoram suas técnicas ou possui um vasto conhecimento sobre várias delas, aplicando-as em combate. Este é o Mestre das Lutas.

Os mestres das lutas geralmente são líderes de dojo, seja eles de sua própria arte marcial ou de um estilo já conhecido. São reconhecidos mundialmente pela maestria com que usa seus punhos, ganhando fãs e discípulos ao redor do mundo. Sua fama inspira novos aspirantes, tornando o mestre das lutas orgulhoso de seus status.

Quase sempre haverá um desafiante enfrentando o Mestre para provar que seu estilo de luta é melhor do que o seu, o que para ele pode ser o melhor dos desafios. Um mestre das lutas tem tanta facilidade para aprender estilos de luta que leva pouco para aprender as novas técnicas.

Embora sua fama lhe dê motivação e inspiração para continuar lutando, essa fama também pode se tornar uma desvantagem para o mestre: Como eles possuem tantas técnicas em prática, sempre carregam um ponto fraco, mesmo que o próprio mestre não perceba.

E pela sua fama, a maioria das pessoas conhece seu ponto fraco, até mesmo seus adversários! Contra mestres da luta que possuam ponto fraco em suas técnicas de luta, o adversário recebe um bônus de H+2, que são cumulativos dos estilos de luta mais o do próprio kit de personagem.

Por 1 ponto de personagem cada, o mestre das lutas pode pegar as seguintes habilidades exclusivas:

. **Ataque Ki:** os ataques desarmados do Mestre das Lutas são melhorados através de seu ki (energia interior), sendo tratados como se fossem armas mágicas.

. **Especialista em técnicas:** O mestre das lutas tem um conhecimento grande sobre as artes marciais, tornando mais fácil para ele dominar técnicas novas. Em regras, o Mestre das Lutas leva metade do tempo para aprender novos estilos de luta (cumulativos com a vantagem mentor).

. **Técnica oculta:** O mestre das lutas conhece várias táticas de combate, mesmo que não seja especialista nelas, causando confusão a quem tenta descobrir suas técnicas. Em regras, o Mestre pode fazer um teste normal de artes marciais (de esportes) ou da perícia manipulação para fingir estar usando um estilo de luta, dificultando os testes de quem está observando suas técnicas em -1.

Observador

Requisitos: Perito (artes marciais – de esportes) ou Memória Expandida, H1

Existem lutadores dedicados a seu treinamento, gastando vários anos de sua vida para melhorar suas técnicas e seu desempenho em combate. E também existem lutadores preguiçosos, pouco dedicados, ou apenas tem um modo próprio de treinar, mesmo que observando o modo dos outros. Este tipo de lutador é conhecido como observador.

Observadores, como o próprio nome diz, são especialistas em observar táticas e técnicas de outros lutadores, tendo uma grande memória fotográfica. Um observador consegue aprender uma técnica de luta com

mais facilidade quando observa outro lutador usando-a (seguindo as regras do tópico “aprendendo um novo estilo”).

Em combate, um observador pode deixar sua iniciativa de lado para tentar olhar alguma vantagem que o seu adversário utiliza, podendo usá-la até o final do combate. Para isso, o observador deve antes receber ou esquivar de um ataque do adversário. Após isso, deve fazer um teste de artes marciais (normal ou difícil dependendo da situação), em caso de sucesso o observador pode usar uma vantagem do adversário até o final do combate, e em caso de falha ele perde a habilidade para definir sua FD na próxima rodada.

Outros lutadores consideram os observadores trapaceiros e aproveitadores por não treinarem por conta própria, olhando e copiando técnicas dos outros. Mas eles não estão se importam, uma vez que se tornam combatentes formidáveis em batalhas.

Por 1 ponto de personagem cada, o observador pode comprar as seguintes habilidades exclusivas:

. **Olhos de Águia**: O observador pode olhar a uma distância muito maior para aprender as vantagens de seus inimigos. O observador não perde sua iniciativa para a observação, mas deve estar em uma posição segura (em uma distância de combates à distância).

.**Esquiva Superior:** Toda vez que o observador precisar realizar uma Esquiva para reduzir um dano à metade ele pode

gastar 3 PMs para que consiga evitar completamente o dano caso obtenha sucesso no teste de Esquiva (mas sofre dano normal em caso de fracasso). O Observador deve anunciar o uso dessa habilidade (e o gasto em PMs) ANTES de tentar sua Esquiva, portanto se não obtiver sucesso ainda terá gasto os PMs.

. **Técnicas Extras**: Tipicamente, um personagem só pode aprender um número de estilos de luta igual à habilidade. Com esta habilidade, o Observador pode aprender +2 técnicas além do limite. Esta habilidade pode ser comprada várias vezes, sempre adicionando +2.

Pacificador

Requisitos: Código de honra do combate, F2 (ou magia elemental) e Paralisia

Muitos aventureiros, sendo heróis ou vilões, não recorrem à morte. Seja para proteger seus aliados ou para verem suas vítimas agonizarem, existe um aventureiro que usa técnicas e golpes que podem ferir gravemente, mas não matam. Ele é conhecido como o Pacificador.

Os pacificadores, embora sejam chamados assim, não pregam a não-violência. Sim, existem pacificadores que usam a violência em último caso, mas outros partem para o combate, usando golpes que podem causar grandes danos, mas nunca matam, além de desenvolver técnicas defensivas contra eles.

Embora a maioria dos pacificadores seja formada por combatentes, alguns conjuradores também se tornam Pacificadores. Servos de divindades bondosas e pacíficas têm membros desse tipo em suas fileiras, dispostos a ajudar seus aliados sem perder os seus votos divinos.

Alguns criminosos também são pacificadores, seja para ver suas vítimas sofrendo ou para garantir uma pena menor caso sejam pegos pela justiça.

Em relação a outros aventureiros, pacificadores são muitas vezes chamados de covardes e fracos, por não usarem com freqüência a força bruta e terem certa misericórdia para com seus inimigos, o que pode ser surpreendente para eles quando vir

um guerreiro usando um machado enorme causando tantos ferimentos em seu adversário e notar que ele ainda vive, mesmo que agonizando...

Por 1 ponto de personagem cada o pacificador pode comprar as seguintes habilidades exclusivas:

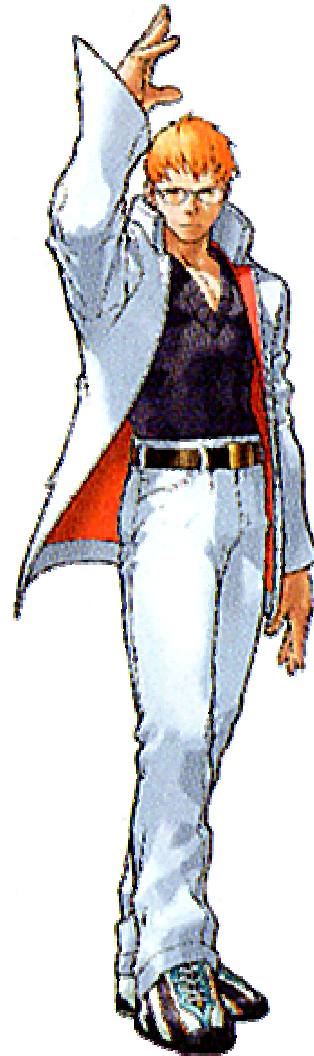
.Maestria não-letal: O pacificador aprende técnicas de luta tão apuradas que em combate consegue causar dano extras em certas áreas vitais em criaturas geralmente imunes a esse tipo de dano, como mortos-vivos, construtos e plantas, recebendo +1d em sua FA.

.Esquiva Superior: O pacificador pode evitar ataques mágicos ou incomuns de maneira extraordinária. Ele não sofre nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que exijam um teste de Esquiva para meio dano. Esta habilidade só pode ser usada quando o Pacificador usa armaduras leves ou nenhuma armadura.

.Armadura suprema: O pacificador possui uma resistência corporal perfeita, ganhando +2 na FD em combate. Por 1 ponto extra, o pacificador pode triplicar o sua armadura em um acerto crítico (manual alpha, pág70).

-Bem, agora que conheceram minha academia e estiveram em uma palestra sobre alguns tipos de lutadores, o que vão fazer? Vão treinar aqui ou seguir seus próprios caminhos? Seja lá o que decidirem, aceitarei de qualquer maneira. Vocês são jovens e um grande futuro os espera estrada das lutas, mas acredito que ainda precisam de mais conhecimento para seguir estrada por aí. Conheço uma pessoa que lhes falar sobre alguns locais perigosos que muitos chamam de arenas! Vão para a velha Hopkins e procurem por um cara chamado filbo. Mas acho mais fácil que ele os ache. Boa sorte.

Capítulo 3

Manobras e Arenas

-... ... ... Quem são vocês? Estou em missão pessoal agora e não vou perder tempo com novatos ou fracos. Kimdom? ... Certo, posso falar algumas coisas para vocês sobre terrenos comuns para lutadores e sobre alguns jeitos de acabar com seus adversários, mas serei breve, então prestem atenção.

Nem Sempre força bruta garante em uma vitória em combate. É necessário o uso de certas estratégias e manobras para que se ganhe uma luta, ou pelo menos levar uma surra com classe. Os estilos de luta são usados para isso, para usar e abusar de suas vantagens contra o seu oponente pra vencer um combate. Mas não é somente por golpes diretos que se pode ganhar uma luta. Muitas vezes é necessário estratégia e conhecimento do local onde se luta para garantir a vitória. Neste capítulo você irá conhecer algumas manobras e alguns locais ótimos para lutar. Deixe de ser vagabundo e volte ao treinamento viu! XD

Manobras de combate

Manobras de combate são explicadas com maiores detalhes no manual básico do 3D&T, mas as manobras a seguir são um pouco diferentes, pois requer treinamento. Para um personagem possuir algumas destas manobras, é necessário que se pague 5PEs, já que elas não são tão simples de serem executadas.

Se você está usando as regras de estilos de luta vistos no capítulo anterior, eles ajudam a adquirir as manobras, pois cada estilo de luta tem pelo menos duas manobras gratuitas. Confira a lista abaixo as manobras e escolha como você vai derrotar seus adversários!

Amputar

Você consegue arrancar uma parte do corpo de alguém com seus ataques. Para amputar alguma parte do corpo de alguém é necessário ter Força ou Habilidade 2 e obter um acerto crítico. Caso ultrapasse a FD de defesa do inimigo, a vítima deve fazer um teste de Armadura ou Habilidade (aquele que for maior) ou terá alguma parte de seu corpo amputada, tendo um redutor de -1 em todas as características (reduzindo seus pontos de vida, mas não os de magia) e depois de 1 rodada, começa a perder 1PV até ser curado com magia ou com testes da perícia medicina (ou sua especialização primeiros-socorros, dificuldade difícil), ou até morrer. Para conseguir amputar a cabeça do adversário seu dano deve ser o dobro da FD do oponente durante a jogada de ataque.

Amedrontar

Esta manobra não visa infligir dano ao adversário, mas sim assustá-lo. Um personagem que use essa manobra sempre

vai causar dano mínimo, ou seja, sempre vai tirar 1 no dado, porém caso sua FA supere a FD do adversário, este deve fazer um teste de resistência ou ficará amedrontado na presença do seu personagem, sofrendo um redutor de -1 em todas as características. Esta manobra não funciona em situações tensas (como lutar à beira de um precipício, quando a sua vida corre um risco muito maior, proteger uma pessoa querida, e quaisquer outras definidas pelo mestre)

Agarrar

Essa manobra funciona mais ou menos como a vantagem paralisia. Você não precisa gastar pontos de magia para agarrar seu oponente, mas deve vencer a FD do mesmo.

Um personagem preso é considerado indefeso para calcular sua FD, mas ainda

pode tentar um teste de Força (com redutor igual à força de quem o está segurando) para se soltar, mas em caso de falha fica sujeito a quaisquer ataques do inimigo.

Um ataque vindo de um personagem não envolvido na manobra automaticamente a cancela, e o dano do ataque é igualmente divido entre o personagem que está preso e o que está agarrando.

Arremessar

Funciona como a vantagem ataque especial (arremesso), porém com algumas diferenças. O personagem antes deve agarrar o adversário (usando a manobra de mesmo nome ou seguindo a sugestão de testes da página 13 do manual 3D&T Alpha).

Conseguindo agarrá-lo, e caso o oponente não consiga se soltar, você pode arremessá-lo a uma distância de 1,5m por ponto de força do personagem. A força de ataque será igual a F+1D para cada 1,5m lançado e o oponente não pode usar sua habilidade para calcular a FD (a não ser que possua a especialização acrobacia).

Ao contrário da vantagem, um personagem pode usar essa manobra em adversários que sejam muito maiores ou menores que ele (que possuam a desvantagem modelo especial), porém com um redutor de H-1 por causa da altura.

Artes ocultas

Esta é uma manobra própria para conjuradores que combinam magia e combate. O personagem pode combinar magias a seus golpes, gastando menos tempo de conjuração, porém só podem usar as magias padrão do manual (ou do kit de personagem que possua) e que causem dano direto para adicionar aos golpes.

A FA do personagem é igual a F ou PdF+H+Focus da magia ou PMs gastos (aquele que for menor) e o dano é considerado mágico. O oponente rola sua FD normalmente seguindo as regras do manual básico.

Ataque Constritivo

Você consegue sufocar e machucar a vítima enquanto ela estiver presa em suas mãos. Para isso é necessário agarrar o oponente usando a manobra Agarrar. O personagem preso deve fazer um teste de força se soltar. Em caso de falha o personagem sofre um dano de F+1d a cada rodada que estiver preso, podendo fazer um novo teste a cada rodada.

Atordoar

Seus ataques acertam em pontos específicos, atordoando e provocando uma forte dor em seus oponentes. Essa manobra funciona mais ou menos como a vantagem ataque especial (atordoante): Caso o personagem acerte o ataque, além de causar dano normal, a criatura alvo deverá passar em um teste de Resistência ou ficará atordoada em seu próximo turno.

Uma criatura atordoada perde automaticamente suas ações no turno em que estiver nesse estado. Usar esta manobra não consome PMs, porém ao custo de 1 PM será possível impor um redutor de -2 no teste de Resistência do alvo contra o atordoamento. Construtos, mortos-vivos, plantas e criaturas imunes a acertos críticos são imunes ao atordoamento.

Bloquear

Vantagens como reflexão e deflexão ajudam bastante na Força de Defesa de um personagem, porém seu custo pode acabar sendo caro para personagens iniciantes. Uma das soluções que temos para essa situação é usar a manobra bloqueio.

Ao contrário das vantagens citadas acima, o bloqueio lhe dá um bônus de A+1 apenas para ataques corpo-a-corpo e ataques especiais, e pode também calcular a Força de Defesa para cada golpe da vantagem ataque múltiplo. A FD neste caso é igual a A+1d, e desconsiderada caso o personagem não esteja em condições de bloquear.

Calar

Essa manobra permite deixar sua vítima muda, com golpes na garganta ou deixando-a horrorizada. Para calar uma pessoa, primeiro deve-se fazer um ataque normal. Caso ultrapasse a FD do oponente ele não sofre dano, mas deve fazer um teste de Resistência senão perde a voz.

Um personagem mudo perde toda a comunicação com outros (e do próprio jogador com os outros jogadores, caso não possua a Especialização linguagem de Sinais

– de Idiomas), e só conseguirá se comunicar por escrito (se o personagem não for Inculto).

Também não poderá utilizar qualquer magia (já que uma magia precisa ser ativada por dialetos arcanos) ou ações em que necessitem ser faladas (Testes da Perícia Idiomas ou Manipulação que precisem ser ditas serão sempre tarefas difíceis).

Cegar

Você pode realizar golpes para incapacitar a visão de um adversário, podendo ser permanente ou apenas temporário. O jogador deve anunciar que vai realizar essa manobra. Ao rolar sua FA, caso saia um ataque crítico, o oponente deve fazer um teste de Resistência. Em caso de sucesso você sofre apenas o dano normal (incluindo o crítico), mas em caso de falha o personagem fica cego durante 1d6 rodadas.

Uma criatura cega sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas). Caso queira deixar o oponente totalmente cego, seguem-se todos os passos anteriores, mas o personagem que sofreu o ataque deve fazer o teste de Resistência com um redutor de -1.

Em caso de falha o personagem fica cego permanentemente. Em ambos os casos, personagens cegos podem ser curados com magias de cura ou com um teste bem sucedido da perícia medicina (ou a especialização primeiros-socorros, dificuldade difícil).

Combate Aéreo

Você é mais forte quando realiza golpes no ar, seja voando ou apenas por um breve instante. Por conta disso, você recebe um bônus de +2 na FA quando utiliza esses golpes, mas ainda deve possuir vantagens ligadas a vôo (como vôo ou as especializações saltar e acrobacia).

Contra – Ataque

Manobra muito utilizada por lutadores defensivos e oportunistas. Quando um personagem sofre um ataque corpo-a-corpo e sua FD é igual ou maior que a FA de seu atacante, você pode fazer um ataque extra como uma ação livre com FA= F+1d. Esta manobra só pode ser usada em ataques corpo-a-corpo. Você também pode sacrificar sua jogada de ataque para ganhar um bônus de +1 quando usar a manobra.

Desarmar

Esta manobra não causa dano, porém visa desarmar um adversário. Caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o personagem atacante. Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão, recebendo uma penalidade de -1 na FA e na FD.

Despistar

Para que essa manobra seja realizada, o personagem deve ter um valor de Habilidade acima de 2. Você é bem rápido a ponto de escapar da visão do oponente enquanto tenta despistá-lo. Faça um teste de habilidade resistido com a habilidade do adversário. Em caso de sucesso você consegue despistar o oponente para fazer um ataque surpresa na rodada seguinte. Vantagens como Aceleração e Teleporte oferecem um bônus de +1 nessa manobra, mas não são cumulativos entre si.

Encurralar

Você pode encurralar seu inimigo quando ele tenta se esquivar de seus ataques. Esta manobra é ótima contra oponentes que tentam lhe despistar. Assim como a manobra despistar, é necessário um valor de Habilidade de 2 em diante.

Caso um oponente tente se esquivar de seu ataque, você pode sacrificar sua próxima jogada de ataque para fazer um teste de habilidade.

Em caso de sucesso você consegue encurralar seu inimigo, o fazendo perder o valor de habilidade para calcular a Força de Defesa. Mas em caso de falha, você é o último a atacar na próxima rodada e é considerado um alvo indefeso para aquele que você atacou.

Ensurdecer

Alguns ataques corpo-a-corpo feitos próximo ao ouvido, ou mesmo à distância com ondas sonoras podem deixar a vítima surda. Para ensurdecer alguém faça um

ataque normal. Caso ultrapasse a FD do adversário ele não perde pontos de vida, mas caso falhe em um teste de resistência ele fica surdo.

Um personagem surdo é incapacitado de se comunicar, e qualquer comunicação deve ser transmitida a você através de escrita (se você não for Inculto), sinais ou Telepatia. Você também é imune a danos (mágicos ou não) baseados em Som.

Fraturar

Suas táticas de combate lhe permitem quebrar os ossos de seus adversários. Primeiro é necessário no mínimo Força ou habilidade 2 e deve ter um acerto crítico em sua força de ataque. Caso ultrapasse a FD de defesa do inimigo a vítima deve fazer um teste de armadura ou habilidade (aquele que for maior) ou terá alguma parte de seu corpo fraturada, tendo um redutor de -1 em todas as características (reduzindo seus pontos de vida, mas não os de magia) até ser curado com magia ou com testes da perícia medicina (ou sua especialização primeiros-socorros, dificuldade difícil).

Luta Suja

Você usa técnicas de combate desonrosas e não leais em combate, como jogar areia nos olhos do adversário, se fingir de morto ou aleijado para pegar o inimigo desprevenido, ou mesmo acertar em áreas impróprias (se é que você me entende...).

Usando táticas como essas, você recebe FA+1 e +1 em esquivas, mas caso haja espectadores vendo sua luta ou já seja conhecido por manobras sujas, receberá um redutor -1 na habilidade e seus adversários ganharão um bônus de +1 na luta.

Luta ás cegas

Você aprendeu a dominar suas técnicas de luta mesmo não dispondo de sua visão para lutar. Por causa disso você não recebe mais redutores na habilidade em lutas por estar cego.

Rasteira

O personagem pode aplicar um golpe que derruba seu oponente em cheio, fazendo-o perder a iniciativa na próxima rodada (caso ele seja o primeiro a atacar). O adversário pode fazer um teste normal de acrobacia para evitar a perda da iniciativa.

Refém

Para usar esta manobra você não pode possuir nenhum código de honra. Suas táticas de combate são tão baixas a ponto de você usar pessoas indefesas e inocentes como reféns caso esteja perdendo a luta ou encurralado.

Você pode usar uma ação completa para procurar por alguma pessoa fraca (com pontuação de 4 pontos ou menos) para usar como refém, ganhando um bônus de +2 em testes de intimidação e lábia. Você também pode usar o refém como escudo humano, fazendo-o receber o dano dos ataques ao invés de você.

Personagens mais fortes (de 5 pontos para cima) podem fazer um teste de Força resistido com a do adversário para evitar ser usado como refém.

Torção

Essa manobra serve apenas para inutilizar o inimigo por um tempo. Faça um ataque corpo-a-corpo normal. Caso sua FA supere a FD do adversário, você não causa dano, e sim uma torção que impõe um redutor de -2 em força e habilidade devido à forte dor sofrida. Um personagem que sofreu uma torção é considerado indefeso para calcular a Força de Defesa.

Trespassar

Após um ataque bem-sucedido contra um alvo qualquer você pode acertar outro alvo próximo (no máximo a 1,5 m do primeiro alvo) com a mesma força de ataque do primeiro ataque. Você pode usar em apenas um alvo, caso queira usar em mais inimigos é necessário a vantagem

ataque/tiro múltiplo, que usadas em conjunto com essa manobra economiza 1PM para dois ou mais alvos.

Arenas

Arenas são locais onde os lutadores realizam seus combates. Elas podem ser ou não públicas, depende do lugar. Porém, em ambos os casos, os locais podem ser memoráveis de acordo com as lutas ocorridas nelas.

Embora chamemos de “arenas”, serão apresentadas aqui idéias sobre como construir uma arena de forma genérica, podendo ser usadas em grandes coliseus, em terrenos naturais, ou como redutos de vilões poderosos que se divertem com o sofrimento dos outros.

Personagens com as vantagens Arena e/ou Área de Batalha podem trocar os bônus da vantagem pelos bônus oferecidos pela arena (veja mais adiante).

As Arenas seguem este seguinte estilo de apresentação:

NOME DA ARENA

DESCRIÇÃO: Uma breve descrição da arena;

APLICAÇÃO: Locais onde podem ser mais bem usados a arena;

VANTAGENS e DESVANTAGENS: As vantagens e desvantagens oferecidas pelo local. Aqueles que possuem as vantagens Arena e/ou Área de batalha podem trocar os poderes de suas vantagens pelas oferecidas na arena (mas deve escolher antes o tipo de arena, pois um personagem não pode usufruir dos poderes de uma arena do fogo e de uma arena da água ao mesmo tempo, a não ser que compre mais uma arena). Essa troca pode ser feita sempre que se estiver em seu ambiente e só pode ser trocada novamente quando estiver em outro lugar similar a ele;

ARMADILHAS: Algumas arenas podem ter armadilhas, que podem pegar lutadores incautos. Um personagem deve fazer um teste de armadilhas (de crime ou sobrevivência) para encontrar e desarmar algumas delas ou um teste de acrobacia (de esportes) para escapar. A dificuldade dos testes depende da arena onde está, e personagens com a vantagem arena e/ou área de batalha recebe um bônus de +1 nestes testes, não sendo cumulativos. As armadilhas mostradas em cada arena são genéricas: Um mestre pode incluir a armadilha que quiser, usando as existentes apenas como modelo.

EXEMPLO de ARENA: Será apresentada uma arena do tipo mencionando, para ser usada como exemplo ou mesmo em jogo.

Arena de Água

Descrição:

Rios, piscinas, lagoas, lagos, mares e oceanos. Estes são os locais mais comuns de se formarem arenas d’água, onde requer treino próprio e muita agilidade. Lutas em locais como estes podem ser acima ou abaixo dela, o que pode ser um fator importante para definir o destino de um combate.

Arenas de água são queridas por povos ligados ao mar, como sereias e elfos-do-mar, por que além de estarem em seu ambiente natural, as explosões e ataques vindos dos combates são verdadeiros espetáculos para eles. Até destruírem sua casa, pelo menos...

Aplicação:

Arenas de água são mais interessantes se colocadas em terrenos naturais, como os descritos acima. Em locais

mais civilizados podem ser alocados em piscinas, sendo que aqui vai acabar sendo mais um grande espetáculo do que uma luta em si. Assim como arenas de fogo, covis de seres poderosos como dragões marinhos e krakens podem ser bons locais para se fazer uma arena de água.

Vantagens e desvantagens:

Uma arena de água é vantajosa para personagens que possuam a vantagem única anfíbio. Assim como em outras arenas, personagens com a vantagem Arena podem trocar seu bônus de habilidade por armadura extra (frio), elementalista (água) ou se movimentar na água em velocidade normal (note que personagens anfíbios não precisam dessa vantagem).

O mesmo vale para quem possui a vantagem Área de Batalha. Lutadores em combate dentro d'água ainda sofrem privações normais como respirar e nadar, sendo essa a desvantagem de se lutar aqui, a menos que se esteja prevenido. Personagens que possuam uma arena ligada a um local com fogo predominante recebem -1 na FD em arenas de água.

Armadilhas:

Armadilhas em territórios aquáticos são mais imprevisíveis que o normal. Minas escondidas, espinhos, corais e algas são alguns exemplos de armadilhas em arenas como esta. Um teste normal de armadilhas lhe permite desarmar ou "destruir" a armadilha e um teste normal de acrobacia permite escapar delas. Caso seja pego por uma delas o seu personagem recebe dano de 1d+3, e o tipo de dano depende da armadilha (uma mina causa dano por esmagamento, enquanto um coral ou espinho causa dano por corte).

Exemplo de arena: O domo de água

Dentre as muitas maravilhas encontradas no parque aquático Three rivers, a que causa mais nostalgia é o domo de água. Localizado exatamente no centro do parque, o imenso domo é palco de vários espetáculos aquáticos, mas a principal atração do domo não é artística, e sim física: é a Batalha de Conchas, nome dado devido às imensas conchas que ficam na piscina durante as lutas. Aqui, os lutadores (e mais raramente monstros) lutam sobre as conchas, realizando manobras e golpes incríveis para derrubar o adversário e não cair na água.

Embora as lutas sejam na superfície da piscina, as lutas podem também ocorrer sob ela. Uma vez debaixo d'água, os embates ficam mais difíceis, por que além de encararem o empuxo das águas, armadilhas estão espalhadas pelo local, como minas e um chão cheio de carapaças no fundo. Por isso, os lutadores devem ser cautelosos para não serem vítimas do domo de água, o que chega a ser estranho por se tratar de um lugar com grande público e receber inúmeros espetáculos.

O domo de água segue as regras para uma arena de água normalmente. Suas armadilhas são as minas que estão dentro da piscina e o fundo com várias carapaças que podem causar 2d-3 de dano caso o personagem falhe em um teste de esquiva quando receber o um dano acima de 5 pontos.

Arena da Floresta

Descrição:

Esta é a arena preferida de druidas, rangers e outros adeptos da natureza. Embora esteja se referindo as florestas, uma arena desse tipo abrange outras áreas similares, como bosques, manguezais, matagais e pantanais. Uma arena da floresta

é sempre verdejante, palco não só de lutas entre humanóides, mas de lutas de animais e monstros naturais também. Algumas podem ter características mágicas caso as florestas sejam habitadas por seres como fadas, entes e dragões verdes. Algumas dessas arenas são lideradas por um ou mais druidas, agindo como árbitros e colocando regras justas em combate. Porém assim como quase todas as arenas, não está isento de armadilhas.

Aplicação:

Arenas desse tipo são mais bem aplicadas em terrenos naturais como os mostrados acima. Elas podem ser alocadas em clareiras, próximos a rios e lagos (fazendo uma combinação com a arena da água) ou mesmo no meio de uma floresta, tornando a formação tão natural que dificultaria sua localização. Druidas que comandam arenas desse tipo atuam como árbitros das lutas.

Vantagens e Desvantagens:

Personagens que tenham as vantagens Arena e/ou Área de Batalha que possuam aptidão para lançar magias podem trocar os bônus oferecidos pelas suas vantagens para lançar as magias Arma de Alihanna ou Armadura de Alihanna por metade dos pontos de magia ou podem escolher uma armadura extra (corte, perfuração ou esmagamento) no lugar dos poderes mágicos acima. Caso os lutadores estejam em uma arena da Floresta comandada por um druida, os personagens ganham a desvantagem código de honra do combate sem receber pontos por ela até sair da arena.

Armadilhas:

Armadilhas é o que não faltam em uma arena da floresta! Espinhos, buracos de grande profundidade, redes em árvores, e muitas outras, sempre escondidos em meio à mata que circunda a arena. Desarmar ou escapar de uma armadilha dessa arena é sempre difícil por estar quase sempre bem escondidas. Um teste de esquiva reduz um dano à metade. O dano de uma armadilha dessa arena é igual a 1d+4, e uma esquiva bem - sucedida reduz o dano à metade.

Exemplo de arena: A clareira do sábio

Druidas e rangers são os guardiões máximos da natureza, isso é inegável. Quando alguém inflige dano ao meio-ambiente, lá estarão eles para defender seu terreno contra invasores. Além de proteger, alguns grupos destes heróis se reúnem para tomar decisões a respeito do que fazer com os intrusos, visto que nem todos que entram em seu ambiente são malignos. Em uma das várias florestas da região de columb, o druida mais velho de um grupo que discutia a situação sugeriu uma idéia interessante: Criar em alguns pontos da floresta uma espécie de arena, onde aqueles que adentrassem nas matas dos druidas com propósitos suspeitos deveriam enfrentar os perigos do local como se fosse um espetáculo de uma metrópole.

Após mais algumas discussões a respeito, foi tomada a decisão: Em uma das clareiras naturais do local, seria feita uma espécie de arena, com armadilhas, demarcações de limites e até mesmo locais para que ocasionais espectadores pudessem ver as lutas. De agora em diante, todo aquele que causar tumulto na floresta do sábio (no qual ficou conhecido o druida que sugeriu a idéia da arena), deverá lutar na clareira do sábio com um dos druidas ou rangers do local, sob a arbitragem de um druida também. Não foi sem motivo que o local seja palco de acertos de contas e treinamentos, visto a índole justa dos druidas.

A clareira do sábio é uma arena da floresta, seguindo rodas as suas regras (incluindo árbitro e armadilhas mostradas na descrição da arena).

Arena de Fogo

Descrição:

Estas arenas, como sugerem o nome acima, têm como principal característica o elemento fogo em suas extremidades. Podem ser acima de vulcões, em salas MUITO quentes, próximos de covis de Dragões vermelhos, em rios de lava, etc. Qualquer que seja o local, as arenas de fogo são locais perigosos de se lutar, digno de lutas furiosas e intensas. Alguns locais podem ser claustrofóbicos para algumas pessoas devido ao calor intenso. Por isso, os lutadores que irão se enfrentar nesses locais deve estar preparados, e não estamos falando de usar táticas que envolvam água: É bem provável que o calor escaldante

destes lugares transformará sua água em vapor num instante...

Aplicação:

Arenas de fogo são lugares inóspitos, difíceis tanto de se alcançar como de se sobreviver. Uma recomendação é usar essas arenas onde existam seres poderosos ligados ao fogo e seus derivados (magma e fumaça). Terrenos naturais como vulcões e grandes fontes termais (fazendo uma combinação interessante de arenas de fogo e água) também são bons lugares para se fazer uma arena de fogo.

Vantagens e Desvantagens:

Personagens que possuem arena (algum lugar ligado ao fogo) podem trocar seu bônus de H+2 por armadura extra a fogo ou elementalista (fogo). Personagens que possuam área de batalha podem invocar uma arena de fogo, trocando os bônus por armadura extra a fogo e Força ou Poder de Fogo +1 em ataques com fogo. Personagens vulneráveis a fogo e que possuam a vantagem arena (algum local ligado à água) recebem um redutor de -1 na FA e na FD.

Armadilhas:

Em arenas de fogo, armadilhas com esse elemento podem surgir a qualquer momento, seja ela natural ou mecânica, como jatos de chamas vindas do chão, do teto ou das paredes, brasas em alguns locais da arena, paredes extremamente quentes, etc. Um personagem deve fazer um teste difícil de armadilhas ou acrobacia para tentar desarmar ou escapar dessas armadilhas. Caso seja pego pela armadilha sofre 1d+3 de dano, e o personagem tem um direito a esquiva para reduzir o dano à metade (a menos que alguma coisa o impeça).

Exemplo de Arena: A prisão de lava

A antiga prisão de yarafat-iffen está localizada em um imenso vulcão, hoje inativo. A imensa rede de túneis e cavernas que formam a prisão era um local horrível, onde os prisioneiros eram torturados impiedosamente antes da morte, nos profundos poços de lava do local. Conta-se que o falecido yarafat era um ditador totalitário, que prendia seus inimigos abertamente como forma de mostrar seu poder.

Após muitas revoltas, o país de yarafat caiu, e a antiga prisão foi desativada. Embora esteja fora de uso, a prisão é usada como esconderijo de monstros e feiticeiros loucos. Seu ponto mais marcante é o centro do local: um imenso círculo de 5m de diâmetro, com diversas saídas para os corredores e um imenso poço de lava abaixo do círculo. Ocasionalmente, há combates até a morte, com os perdedores sendo mergulhados no magma adormecido do vulcão.

O centro da prisão segue as regras para uma arena de fogo. A única armadilha do local é o poço de lava no fundo da prisão. Sempre que sofrer mais de 5 pontos de dano, o personagem deve fazer um teste de acrobacia. Em caso de sucesso o dano é absorvido normalmente. Falha resulta na queda no poço, sofrendo 1d+3 de dano até sair do poço de lava.

Arena de Gelo

Descrição:

Arenas de gelo são difíceis de serem encontradas em outros lugares que não possuam um clima frio, como tundras, geleiras e montanhas com altitude elevada (BEM elevada), a não ser que sejam criados artificialmente. Assim como em arenas de fogo e dos ventos, os lutadores devem estar bem mais preparados, seja para o frio intenso que ocorre em locais como este, bem como para armadilhas naturais que existem aqui.

Não pense que mergulhar nas águas de uma arena de gelo possa lhe garantir alguma vantagem: Caso não esteja protegido, pode lhe causar sérias conseqüências. O fogo aqui não é muito recomendável, pois ao derreter a arena com suas chamas, a destruição que isso pode causar será tão catastrófica que será melhor usar outras estratégias.

Aplicação:

Arenas de gelo são tão clássicas como as outras arenas descritas anteriormente. Suas paredes gélidas, poços de água congelante e terrenos escorregadios dão ótimos locais de combate. Algumas

combinações com outras arenas, como a de terra ou mesmo a de fogo por mais estranho que possa parecer, fazem deste lugar único. Como dito acima, apenas terrenos de clima muito frio podem suportar uma arena de gelo, mas locais artificiais, como laboratórios de pesquisa criogênica ou magias de gelo que afetam grandes áreas, são exemplos de arenas de gelo a serem colocadas em áreas que não possuam condições climáticas adequadas.

Vantagens e Desvantagens:

Personagens com a vantagem arena podem trocar seu bônus de H+2 por armadura extra (frio) ou não receber redutor de habilidade quando estão sobre efeito da magia Terreno Escorregadio de Neo (caso a arena esteja sobre esse efeito, veja em armadilhas).

Aqueles que possuem a vantagem Área de Batalha podem invocar uma arena de gelo, recebendo elementalista água ou armadura extra (frio). Personagens que não possuam proteção adequada contra o frio, começam a perder 1 PV a cada 2 rodadas, até a morte ou até conseguir algum tipo de proteção.

Armadilhas:

A armadilha mais comum em uma arena de gelo é o próprio piso do local, que pode estar sobre efeito da magia Terreno Escorregadio de Neo, seguindo as regras normais desta magia. Outras armadilhas comuns são lanças de gelo que podem cair do teto (quando houver) e água que pode congelar seu personagem caso esteja muito tempo imerso nela (perdendo 1 PV a cada rodada e recebendo um redutor de Habilidade -1 para sair). Essas armadilhas naturais não podem ser desarmadas, mas pode-se escapar delas com um teste normal de acrobacia para escapar delas ou sofrer metade do dano caso seja pego. Armadilhas mecânicas geralmente causam dano por frio de 1d+3, podendo ser desarmadas com um teste médio de armadilhas.

Exemplo de arena: A Torre da Nevasca

Parada obrigatória para aventureiros que viajam nas terras frias do norte, a torre da nevasca é um local incrível, tanto externo como interno. A torre, que possui mais de 30m de altura, tem uma aparência de abandono, com algumas camadas de neves nas partes mais altas da torre. Internamente, o local é aconchegante, com vários quartos para descanso e diversos serviços disponíveis para os viajantes. Mas assim como há coisas boas, há também coisas ruins.

Escondido no subsolo da torre existe um laboratório de pesquisas genéticas. Aqui, uma equipe de cientistas, conhecida entre outros profissionais do ramo como “Os doutores do gelo”, praticam suas experiências genéticas misturando genes de animais (e de seres racionais também), com genes de seres vivos do ambiente que cerca a torre, gerando bestas gélidas insanas. Para testar as novas criações, os cientistas usam uma câmara especial: Uma espécie de ringue cujos elementos simulam exatamente os pontos mais perigosos da região onde fica a torre. Caso suas crias consigam sobreviver, as soltam para “capturar” mais vítimas, enquanto as experiências falhas agonizam nas incubadoras do laboratório.

Ocasionalmente, pessoas descobrem sobre o local, podendo ter um destino misterioso.

A câmara de testes do subsolo da torre pode ser considerada uma arena de gelo, seguindo as regras da mesma incluindo suas armadilhas.

Arena da Terra

Descrição:

As arenas da terra talvez sejam os melhores locais para se ter uma luta limpa. Exceto em locais de areia, arenas da terra são sólidas, firmes e estáveis. Aqui se encaixam terrenos rochosos como montanhas e vales, terrenos subterrâneos como cavernas e fossos, e é aqui também que se encontram as arenas padrão encontradas em coliseus, feitas de mármore e terreno liso. Arenas da terra são ótimos locais para duelos justos, mas mesmo assim corre-se o risco de armadilhas.

Aplicação:

Como dito acima, arenas da terra são consideradas arenas padrão em coliseus e torneios, sendo aqui os locais perfeitos para se colocar uma arena desse tipo. Montanhas, vales e cavernas isoladas também podem servir como uma arena da terra, e mesmo que haja alguma chance de ter druidas como árbitros, lugares assim

estão longe da lei, e lutas justas podem não se tornar tão justas...

Vantagens e Desvantagens:

Arenas de terra são provavelmente as únicas arenas que não garantem alguma vantagem em luta, exceto pelas arenas cavernosas, que oferecem elementalista (terra) ou Armadura Extra (contusão/esmagamento) para personagens que possuam as vantagens arena ou área da batalha. Caso não tenha uma iluminação adequada, a arena pode dar vantagem para aqueles que enxergam no escuro, como elfos negros e anões. Exceto pela falta de iluminação (que em regras deixa o personagem cego) em arenas cavernosas, não há quaisquer desvantagens em uma arena da terra.

Armadilhas:

Estalactites, estalagmites, precipícios, fossos de espinhos, pedras rolantes e dardos vindo de paredes são alguns exemplos de armadilhas em arenas da terra. Não há como desarmar armadilhas naturais, apenas escapar usando um teste normal de acrobacia, ou um teste de esquiva para levar metade do dano caso seja pego por elas. Uma armadilha da terra é mortal, causando 2d6 de dano.

Exemplo de Arena: O planalto dos Totens

Conta-se a lenda de uma antiga tribo silvestre que habitava o imenso planalto de itchiuoka. Segundo pesquisas arqueológicas sobre essa tribo, seus membros eram antropofágicos e louvavam antigos espíritos encarnados em estátuas, os chamados totens.

Em troca dos poderes assombrosos que recebiam, os membros da tribo caçavam vários grupos errantes que passavam pela região, devorando os mais fracos e aprisionando os mais fortes para uma espécie de ritual: Os guerreiros mais fortes da tribo iriam lutar com os prisioneiros, em frente aos totens que louvavam!

O local era no topo do planalto, em um tipo de quadrado onde as quatro estátuas dos totens eram os vértices. As lutas seguiam-se até a morte, em que o vitorioso ganhava mais poder e prestígio entre a tribo, enquanto o perdedor era devorado pelos espectadores, como forma de agradecimento aos seus deuses pela proteção.

Hoje, após um longo conflito entre a tribo e um grupo de colonizadores da região, a antiga tribo foi extinta, restando apenas o macabro local de adoração, curiosamente intacto.

O antigo local de adoração e oferenda da tribo pode ser considerada uma arena da terra seguindo todas as suas regras, porém não possui armadilhas.

Arena dos ventos

Descrição:

Este é o tipo de arena mais rara de existir, pois fisicamente falando não existem estruturas feitas de vento! Locais que possam ser consideradas arenas dos ventos seriam locais onde existam grandes circulações de ar, como picos de montanhas ou imensos blocos que alcançam os céus. O próprio céu pode ser considerado uma arena dos ventos, mas obviamente só podem lutar aqui lutadores que saibam ou possuam algum invento que lhes permita voar. Muitos lutadores consideram arenas dos ventos, assim como a arena de fogo, locais de batalhas épicas, que acabam sendo contadas e pintadas por bardos e outros artistas.

Aplicação:

Arenas dos ventos são locais interessantes de realizar uma luta, principalmente em finais de torneios. Variações climáticas como chuvas, relâmpagos e nevoeiros são boas como armadilhas ou mesmo empecilhos, deixando as lutas mais dramáticas. Combinações com outros tipo de arenas (como a arena de gelo e outras dependendo da imaginação e da insanidade do mestre xD) podem ser

exploradas, gerando locais incríveis de combate.

Vantagens e Desvantagens:

Personagens com a vantagem vôo são grandes mestres nessas arenas, estando em seu "ambiente natural". Aqueles que possuam as vantagens Arena e Área de Batalha podem substituir seus bônus por armadura extra (sônico) ou elementalista (ar). Personagens que não possuam um habilidade alta (de 3 para cima), podem sofrer -1 na FD e esquivas devido aos fortes ventos ou outros fatores relacionados definidos pelo mestre.

Armadilhas:

Combates em arenas dos ventos são quase sempre em grandes alturas, e um deslize pode ser a morte, fazendo-o cair dezenas de metros até o chão. Para cada 10m em queda livre, você sofre 1d6 de dano, e um teste difícil de acrobacia permite reduzir o dano à metade. Outras armadilhas envolvem grandes correntes de ar que arrastam o personagem, pequenos tufões que pegam os lutadores de surpresa, etc. Armadilhas deste tipo não causam dano diretamente, mas deixam o personagem indefeso devido a tontura causada pelas correntes de ar.

Exemplo de Arena: O Espaço aéreo de jágun

Jágun é um antigo dragão azul, e como a maioria dos membros de sua espécie, enxerga com desprezo e pena outros seres, porém não chega a ser um dragão maligno. Seus séculos de idade lhe garantiram um poder imenso, poder este que lhe deu o direto de reivindicar uma imensa parte do céu para si, causando imensas confusões de tráfego com os governos da região. Com o rufar de suas asas, jágun mostrou que não podia ser contrariado.

Hoje em dia, apenas pessoas especiais conseguem passar pelo local. Julga-se "especiais" as pessoas nas quais o dragão reconheceu como dignas. Qualquer outra pessoa que tente passar por ali deve antes garantir a confiança de jágun, seja em combate contra ele ou com seus asseclas, devidamente preparados para lutar em um ambiente como esse, ou por outros desafios. Mas como? Como lutar em pleno ar? Esta é a razão de apenas algumas pessoas poderem passar pelo espaço aéreo do dragão.

O espaço aéreo de jágun pode ser considerado uma arena dos ventos, seguindo todas as suas regras, incluindo armadilhas.

-Espero que tenham entendido o que lhes disse, e que tenha ajudado em alguma coisa em suas carreiras. Agora preciso ir antes que... Cuidado! Saíam daqui, agora! Antes que o gás...

Capítulo 4

Os Arruaceiros

-Olá, jovens cobaias! Tomara que o gás do sono não os tenha deixado muito fracos, pois preciso de cobaias fortes para meus experimentos. Como vocês irão perecer mesmo vou me apresentar: Chamo-me jinmo. Jinmo mata-peste, líder da Falange Mosquito. ...Como não conhecem sobre minha gangue? Não sabem ao menos o que é uma? ... Lacaios! Preparem meu laboratório enquanto eu conto uma historinha para os nossos futuros monstrinhos. Hihihihihihihi!

Inimigos comuns de grandes lutadores e principalmente das autoridades, as gangues criminosas são verdadeiros exércitos sem lei. Escondidos em sua própria sociedade, esses bandidos de alto escalão regem o mundo do crime e o mercado negro, desde os bandidos mais inúteis aos maiores traficantes, falsários e apostadores. Sua influência pode chegar até aos outros setores da sociedade, como a economia e política de um país, sem levantar uma suspeita sequer. Por isso, tenha cuidado ao se deparar com uma delas, pois é encrenca na certa.

Origem histórica

Gangues criminosas certamente existem há tanto tempo quanto o crime - não é necessária uma cabeça criminosa para perceber que há força nos números. A urbanização que acompanhou a Revolução Industrial deu origem à gangue de rua moderna. A cidade de Nova Iorque foi o epicentro da atividade das gangues nos Estados Unidos no século XIX. Áreas pobres da cidade, tais como Five Points, forneceram terreno fértil para gangues com identidades étnicas, geralmente irlandesas. Gangues baseadas nas etnias polonesa, italiana ou em outras, também eram muito comuns.

Os Forty Thieves, Shirt Tails e Plug Uglies lutavam pelo território, roubavam e assaltavam pessoas e às vezes uniam-se para lutar contra gangues de outras áreas da cidade, como a zona portuária e o distrito de Bowery.

A atividade das gangues aumentou gradualmente no século XX. Nos anos 50 e 60, a maioria das gangues estava nas grandes cidades, embora cidades próximas e subúrbios possam ter hospedado ramificações de gangues quando ligados por meio de auto-estradas importantes. Gangues com etnia européia tinham quase desaparecido e as gangues tornaram-se quase que

exclusivamente negras ou hispânicas na sua filiação.

Nos anos de 70 e 80, as drogas narcóticas tornaram-se mais predominantes nas ruas. Armas de fogo também se tornaram mais fáceis de comprar ilegalmente. Essa combinação fez entrar para uma gangue de rua algo mais lucrativo e mais violento. No geral, a atividade das gangues atingiu o pico em meados dos anos de 1990.

Outras formas de gangues conhecidas são as máfias. Tendo maior influência na Itália e no Japão (com a famosa Yakuza), a máfia pode ser considerada a aristocracia do crime. Seus membros seguem uma cadeia hereditária, com famílias de grande influência sobre o crime organizado de uma região. Outra forma conhecida são as facções criminosas. Algumas possuem causas revolucionárias, mas a maioria é voltada para o crime. Os membros das facções são mais marginalizados, tendo domínio apenas em áreas pobres como favelas. Qualquer que

seja o tipo de criminoso, as gangues são perigosas para a sociedade.

Construindo uma gangue para combate

Para construir uma gangue como um personagem deve-se seguir alguns critérios, pois dependendo da quantidade de pessoas e a força das mesmas que irão integrar a gangue, cada membro pode ser criado separadamente.

Caso haja mais de 10 criminosos em combate, trate todos os membros da gangue como um personagem só. Os membros não devem possuir mais do que 5 pontos de personagem. Bandidos que possuam uma pontuação acima desta são criados em separado, assim como os líderes das gangues. A quadrilha será construída em escala ningen, mas causam e sofrem em escala maior dependendo da quantidade de seus membros, conforme o mostrado abaixo:

. De 10 a 25 membros: escala ningen
. De 26 a 60 membros: escala sugoi
. Acima de 60 membros: escala kiodai

Durante a criação da gangue, a quantidade de membros que estarão nela é definida pelos seus Pontos de Vida, ou seja, se a gangue possui 15 PVs, significa que ela possui 15 bandidos. Após sofrer dano que resulte na perda de pontos de vida, significa que alguns membros dela morreram, diminuindo sua escala de poder dependendo do contingente perdido. Use a tabela acima como referência para saber para qual escala cai à gangue com a morte de seus companheiros. Abaixo de 10 membros também é considerada escala ningen.

A gangue também pode possuir algumas vantagens e desvantagens, se tiver pontos para comprá-las. Essas vantagens e desvantagens só poderão ser usadas quando a gangue for tratada como um personagem só, e está restrita a seguinte lista: **aceleração, aliado, arena, ataque especial (somente de um tipo), ataque múltiplo, deflexão, inimigo, membros elásticos, parceiro, poder oculto, senso de direção, tiro carregável, tiro múltiplo, tiro penetrante, toque de energia; Ambiente especial, assombrado, devoção, fúria, maldição, modelo especial e ponto fraco.**

Vantagens e desvantagens únicas só podem ser aplicadas caso quando a maioria de seus membros pertencerem à mesma raça (por exemplo, de 15 membros de uma gangue, 10 são anões ou elfos).

Combates entre gangues

Gangues que atuam em uma mesma região quase sempre são inimigas, e conseqüentemente acabam se enfrentando. Quando duas ou mais gangues se enfrentam, o local da batalha vira o verdadeiro caos, e até mesmo as autoridades entram em ação para evitar catástrofes ainda piores. Gangues podem se enfrentar pelas seguintes causas (e outras definidas pelo mestre):

. Domínio de territórios (como um bairro ou favela);
. Domínio do tráfico, seja de drogas, armas, ou qualquer outro;
. Atentados contra líderes e membros importantes da gangue;
. Assaltos, seqüestro e outros crimes na área de uma gangue rival.

Se houver estes ou quaisquer outros motivos, o combate entre as quadrilhas é iminente. As gangues são tratadas como um personagem único, seguindo as regras vistas no tópico acima. O combate segue todas as regras vistas no manual básico normalmente.

Em casos muito graves, a polícia ou outra força de segurança também pode agir no meio do combate, também seguindo as regras de construção de gangues (porém sua pontuação tem um máximo de 7 pontos por estarem mais bem preparados para esse tipo de situação).

Tomando o território inimigo

Quando duas gangues brigam por territórios, os perdedores ou são mortos pelos vencedores ou agregados à gangue vencedora, perdendo seu território, influência, e raramente riquezas, para os rivais. Em caso de combate por territórios, caso sua gangue vença, você recebe uma quantia igual à pontuação do líder da gangue perdedora x 100, além de assumir os negócios da área, recebendo a metade da quantia inicial, mensalmente.

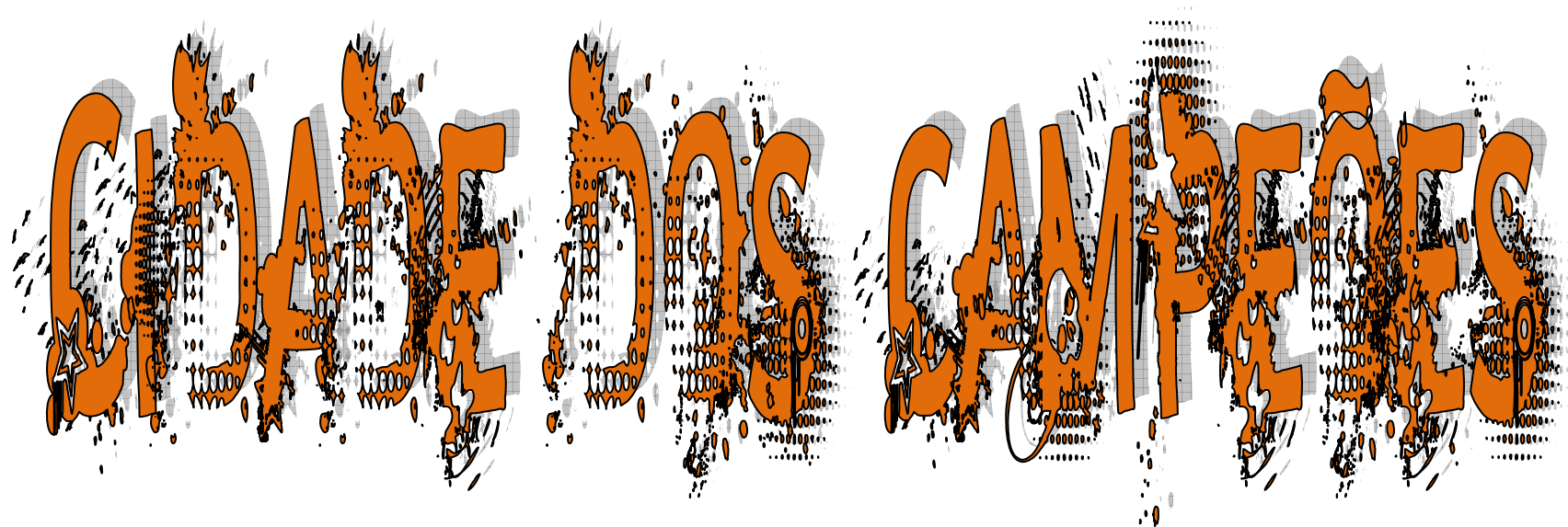
Caso perca a rixa, você perde uma quantia igual a sua pontuação X 100, e se tiver negócios na área, deve pagar a metade da quantia aos vencedores mensalmente. Você também pode agregar os membros da gangue derrotada para a sua. Para tanto se deve fazer um teste de lábia (de manipulação) para convencer os adversários. Quanto mais membros a gangue adversária

tiver, mais difícil será de convencer, seguindo a tabela a abaixo:
.de 1 a 10 membros: +1 ou 0
.de 10 a 25 membros: -1 ou 0
.de 25 a 60 membros: -2 ou -3
.acima de 60 membros: -3

Saques, assaltos e outros crimes

As principais atividades de uma gangue obviamente são criminosas, mesmo que nem todos tenham cometido algum crime na vida. Por isso, personagens que façam parte de uma gangue (representada pela vantagem patrono) conseguem executar testes ligados a crimes como seqüestros, assaltos, entre outros, com dificuldade normal, mesmo que não possuam a Perícia Crime. Caso o personagem possua a Perícia Crime, a dificuldade cai em um nível, ou seja, um teste difícil será considerado normal, um teste normal será considerado fácil, e um teste fácil terá sucesso decisivo.

-Acho que minha sala de pesquisas está pronta para começar as experiências. Vou checar tudo antes de iniciar os testes. Não saiam daqui hein. (alguns momentos depois...) ONDE ELES ESTÃO?! MALDITOS SEJAM! VOCÊS! VENHAM AQUI AGORA! VOU LHES ENSINAR POR QUE ME CHAMAM DE MATA-PESTES!!!

Capítulo
5

"... Os homens e mulheres mais fortes do mundo não são poderosos somente pela força de seus punhos ou armas, mas pela força da mente e da alma. E é esta a força que os levará para a vitória neste torneio. Que o V Grande Torneio dos Campeões e comece!"

- Fim do discurso do Prefeito na cerimônia de abertura do V Grande Torneio dos Campeões.

Cidade dos Campões é um míni-cenário próprio para rolar suas aventuras no mundo das lutas. Esta é uma cidade genérica, que pode ser colocada em qualquer cenário moderno, e com um pouco de adaptação (por exemplo, trocando os elementos e equipamentos mecânicos por mágicos) podem ser colocados em outros cenários mais medievais e fantásticos.

Raças comuns de cenários de fantasia medieval como elfos, drows e anões aparecem com certa regularidade. O mestre é livre para colocar qualquer vantagem única vista no Manual do 3D&T Alpha no cenário, mas as raças clássicas têm um papel maior aqui.

Lutadores aqui são os focos do míni-cenário. A maioria dos ganchos de campanha encontrados serão mais voltadas para combate. Outros tipos de aventuras podem ser complicadas, mas não impossíveis. Muitos problemas assolam essa cidade em que não podem, ou não precisam, ser resolvidos na base da pancada. No final da apresentação da cidade há alguns ganchos para aventuras na cidade, dando início a uma campanha bem ao estilo street fighter e outros games saudosos de luta.

Sem maiores delongas, seja bem-vindo a Nova Hopkins, uma cidade de grande porte, e grandes problemas que as autoridades não conseguem dar cabo. Crime, violência e outros perigos aparecem nas ruas mais estreitas, revoltas surgem por várias partes e cada vez mais heróis são treinados para combater esse mal. Essa é uma cidade de valentões, mas acima de tudo, é uma cidade de campões.

História

Nem sempre a cidade de Nova Hopkins foi tão ligada às lutas como é hoje. Antigamente, nem havia o "Nova'" no nome de sua cidade. Seu passado é marcado por lutas e vitórias, que hoje é estampado no rosto de seus habitantes, sempre prontos para se defenderem, ou partir para briga.

Hopkins era uma cidade pequena e perdida em meio ao vale onde está situada. Por estar localizada fora das rotas comerciais, sua economia era de subsistência. Aqui seria um lugar tranqüilo para se viver: seu clima ameno, boa parte de suas terras férteis e sem grande concentração comercial (exceto nos dias de feira, onde vendia mais aquele que falava mais alto) faz do lugar um ótimo reduto para aventureiros aposentados e para quem quer uma vida pacata. Seria um lugar tranqüilo, se não fossem as gangues.

Por estar fora de rotas comerciais, Hopkins não tinha muita ligação com outras cidades e grandes centros financeiros de sua nação, sendo muitas vezes esquecida pelas autoridades e não conseguindo usufruir de certos recursos públicos, principalmente segurança. A guarda local ainda era pequena e incapaz de lidar com os dois grandes grupos que se instalaram ali: Los Carrasco e as Moréias Abissais.

Esses dois grupos, cada um com suas convicções e objetivos, brigavam pelo controle de Hopkins. Não era raro ver conflitos e combates sangrentos nas ruas da cidade. Cada vez mais os cidadãos se amedrontavam, e com o tempo, se acostumaram com a situação. Eram quase escravas nas mãos dos líderes das duas gangues, que mais cedo ou mais tarde levariam Hopkins ao holocausto.

E levariam com certeza se não fosse à intervenção de um grupo de viajantes diferentes do comum.

Tamero, um ladino furioso em combates e que usava seus punhos como arma. Jin, um espadachim sério e de táticas ousadas, e sem vergonhas. Anita, uma conjuradora sábia, especialista em invocar seres poderosos para auxiliá-la. E Dante, um ex-sacerdote perdido em suas falhas e disposto a consertá-las. Embora poucos

comerciantes aparecessem na região de Hopkins, grupos de aventureiros perdidos ou cansados faziam sua estadia aqui, mesmo que fossem mortos ou saqueados pelas gangues locais. Por isso eram chamados de aventureiros, pelo fato de nunca desistir ou ter medo.

Quando chegaram à cidade, os heróis conheceram a pobreza e o estado de calamidade que era Hopkins. Durante meses, os quatro encararam as duas gangues como se fossem inimigos há anos, e venceram na maioria das vezes. Até que o dia fatídico chegou. Los Carrascos e as Moréias Abissais uniram-se para acabar de vez com o grupo que instalou na cidade, para mostrar ao povo que não existem heróis fortes o bastante que os possam parar. Gastando suas últimas forças, Dante, Tamero, Jin e Anita pereceram, mas derrubaram os líderes das gangues e viraram para sempre os heróis da cidade (no museus das lendas no centro de Nova hopkins, há uma ala para cada um deles), sendo eternizados pelo nome de "Salvadores".

Com o sacrifício do grupo, o povo finalmente recuperou sua força, sua dignidade e seu orgulho. Mas as gangues não haviam sido totalmente destruídas, apenas refreadas, sem o mesmo poder de outrora. E mesmo que as gangues voltassem com força total, com os ensinamentos dos salvadores durante o tempo em que viveram na cidade, começaram a surgir guerreiros, magos, ladinos, e outras pessoas com o sangue de aventureiro correndo nas veias para encarar os grupos criminosos. E é a partir daí que começa a história de Nova Hopkins.

Com a perda de poder das gangues, os habitantes puderam realizar eleições para prefeito da cidade, eleições esta que escolheram Julius Amin como novo governante da cidade.

A primeira medida do novo prefeito foi mudar o nome da cidade para Nova Hopkins para mostrar o início de novos tempos para cidade, mesmo que ainda houvessem inimigos a ser enfrentados. Quando ainda não era prefeito, Julius percebeu com a vinda dos salvadores uma maneira de atrair mais viajantes para cidade, principalmente aventureiros, tomando as medidas necessárias quando eleito: expandir todos os tipos de comércio ligado a aventureiros, como laboratórios de alquimia e ciências, produção de armas e armaduras, serviços de armeiro, e até mesmo uma escola de artes marciais, conhecida como "Academia das lendárias artes marciais" (um detalhe a ressaltar: Como na época em que foi fundada a academia só eram conhecidos os estilos de luta dos salvadores, as "lendárias artes marciais" eram apenas ofícios comuns de aventureiros, o que não é mais visto hoje na atual academia).

Com o tempo, a pequena cidade semi-agrária começou a crescer e a se desenvolver graças ao desenvolvimento promovido por Julius, que após quase 40 anos de governo, a idade o levou para um lugar melhor.

Novamente sem um governante, a cidade parecia estar à beira do caos novamente, já que as gangues que antes comandavam a cidade pareciam estar fortes de novo. Pior, agora havia mais uma: a Falange Mosquito, um grupo de maioria goblinóide que se formou após a falha tentativa de tomar os carrascos.

Com o crescimento da cidade, houve também uma urbanização em certas áreas, e menos em outras, que ficariam conhecidas como subúrbios ou a "velha Hopkins" Nessa parte baixa da cidade, as gangues travam sua guerra particular, provavelmente para descobrir qual delas está mais apta a dominar Nova Hopkins.

Para solucionar este e outros problemas que estavam acontecendo, os antigos conselheiros de Julius encontraram uma solução inovadora, porém arriscada: Chamar os melhores lutadores da cidade (incluindo criminosos das três gangues!) para disputar um torneio. Aquele que vencesse seria o novo governante de Nova Hopkins. Muitos apoiaram a decisão, enquanto outros, principalmente os comerciantes, estavam desesperados: E se um dos membros das gangues vencesse? Seria o fim da prosperidade!

Apesar dos temores e entusiasmos, 16 lutadores foram chamados em um grande coliseu que serviria de palco para a disputa. E assim iniciava-se o I torneio dos campeões, e também o destino de Nova Hopkins.

As lutas foram incríveis. As táticas de cada um dos combatentes deixavam o público eufórico. Heróis errantes, caça-prêmios, criminosos e outros tipos lutadores participaram da disputa, que após várias horas finalmente chegava à final.

Antonio Cipriane, braço direito e guardião pessoal de darak, o atual líder dos carrascos, mortal no uso de sua foice e monstruoso pela sua altura fora dos padrões

humanos (2,40m de Altura!); O Lutador, um guerreiro massivo envolto numa máscara e especialista em combates corpo-a-corpo. Suas táticas de luta eram tão misteriosas quanto seu rosto ou nome. Estes dois guerreiros travaram uma luta inesquecível aos olhos dos espectadores.

Cada manobra era vista com nostalgia, como se o destino dela não importasse mais. No final, após quase 30 minutos de luta (um tempo incomum para uma luta do tipo), uma foice quebrada e metade da arena destruída, O Lutador vence. Os membros do Los carrascos queriam intervir na luta, inconformados com o resultado, mas os outros participantes do torneio, em sua maioria honrados em seus valores sobre as lutas, impediram que houvesse uma rebelião.

Meses mais tarde, O lutador misterioso assumiu o compromisso de governar Nova Hopkins, e para provar o quanto se sentiu honrado, retirou a sua máscara e assumiu uma nova identidade: O Prefeito. Ninguém até hoje sabe seu nome verdadeiro, o que não chega a ser importante dada à índole honrada do novo governante.

O torneio dos campeões se tornou lendário, e desde a posse do Prefeito ele é realizado de 5 em 5 anos. Sim, O prefeito já governa a cidade há 20 anos, e embora a Nova Hopkins não esteja em paz considerável, sua figura carismática e otimista consegue manter a cidade firme até certo ponto.

Os Bairros

Nova Hopkins é uma cidade extensa, diferente da pequena comunidade que era no passado. Com a expansão de seu comércio e população, O Prefeito dividiu a cidade em cinco grandes áreas, para uma melhor organização e administração. As áreas demarcadas são as seguintes:

Centro:

Aqui se encontra o centro de Nova Hopkins. Aqui não há tantos atrativos quanto nas outras áreas da cidade, agindo mais como centro administrativo e político. O Centro possui uma área de 550m de diâmetro, e a maioria de suas construções são prédios comerciais, matrizes de algumas empresas locais e as instalações dos governantes. A única grande atração existente nesse lugar é a Prefeitura: Um coliseu imenso de 6m de altura e 150m de diâmetro! Foi neste lugar que ocorreu o I torneio dos campeões, que é realizado a cada 5 anos desde a posse do Prefeito, fazendo o centro fervilhar de espectadores e comerciantes nas proximidades da prefeitura quando a época do torneio se aproxima.

Área Comercial:

O grande centro comercial de Nova Hopkins. Mercearias, padarias, mercados e outros tipos de lojas e serviços são encontrados com maior quantidade nesta área. Na avenida principal encontra-se o Mercado Livre, onde ambulantes com o todo tipo de mercadoria vendem suas peças. Aqui os traficantes da Falange Mosquito e das outras gangues vendem produtos falsificados e organizam saques, seqüestros e outros crimes em meio à multidão que circula pela avenida.

Em uma das ruas paralelas à avenida principal, temos o comércio destinado a aventureiros, principalmente lutadores, chamado pelos moradores de “corredor de guerra”. Também na área comercial se encontra a maior parte das academias de artes marciais que não fazem parte da escola de artes marciais, algumas pelas suas táticas desonrosas e outras por serem estilos recém-formados.

Velha Hopkins:

Boa parte desta área servia de território para antiga Hopkins. Com a expansão da cidade e do comércio, a área hoje é considerada parte do “cartão postal” da cidade, sendo visitada por pelos poucos turistas que visitam o local. Mas apesar de ser considerado um ponto turístico, o lugar parece estar em abandono: muitas das construções e habitações ainda não foram consertadas, e parecem estar para desmoronar. Além disso, há cada vez mais incidentes e crimes envolvendo as antigas gangues da cidade na região, incluindo uma rede clandestina de apostas em combates ilegais e um pequeno mercado de prostituição, principalmente nas

proximidades do morro da peste.

A guarda da cidade não consegue lidar com os todos casos na área, e grupos de mercenários e aventureiros são constantemente contratados para resolver tais casos (isso quando não são comprados pelos próprios bandidos).

Morro da Peste:

Esta área marginalizada era desabitada antes da grande represália promovida pelos Salvadores, que venceram e derrubaram as gangues que dominavam a antiga cidade. Com a derrota, os membros do Los Carrasco e das Moréias Abissais se esconderam em vários pontos da cidade, planejando sua vingança.

Em um desses pontos, os esconderijos se tornaram habitações, que se amontoavam cada vez mais. Com o tempo, o lugar deixou de ser um esconderijo para se tornar uma parte da cidade voltada para aqueles que não possuem recursos para morar "na baixada", sendo tão envolta de crimes e brigas entre gangues do que em qualquer outro ponto da cidade.

Atualmente, os membros da recém-formada gangue Falange Mosquito têm uma maior influência sobre o local, notado pela crescente população de goblinóides e similares (como orcs e ogres), deixando as outras duas gangues em estado de alerta.

Salão Cultural:

Embora seja chamada de salão, essa área não é coberta ou algo do tipo. Aqui se encontra os museus, bibliotecas, oficinas de artesanato, escolas... Enfim, aqui está a base da educação e cultura de Nova Hopkins, que direta ou indiretamente também é relacionada às lutas e artes marciais. O salão cultural é a parte mais rica da cidade, servindo de estadia para empresários, comerciantes e outros com poder aquisitivo suficiente para viver aqui. É nessa área também que vemos a diferença social e financeira na cidade, onde constantemente ocorrem situações constrangedoras entre habitantes dessa área com as demais partes, principalmente com aqueles que vêm do Morro da Peste. No Salão Cultural localizam-se o Museu dos Campeões e a Escola das Lendárias Artes Marciais, os locais mais visitados pelos turistas e habitantes de Nova Hopkins.

Locais de destaque

A Prefeitura

Sede do governo de Nova Hopkins, esta imensa estrutura serviu de palco para o I Torneio dos Campeões. Com a vitória do Prefeito, o coliseu hoje serve como instalações para os administradores da cidade, sem perder muitas de suas características. Uma delas é de ainda sediar o Torneio dos Campeões, fazendo do lugar um grande atrativo para os habitantes quando chega a época.

A estrutura da prefeitura é formada por um imenso coliseu fechado de 6m de altura e 150m de diâmetro, e dentro dele o local parece ser bem maior. A parte onde se encontra a administração de Nova Hopkins é pequena se comprada ao resto do local. Pequenas arenas dos mais variados tipos são encontradas aqui, assim como celas de monstros e prisões especiais. Mas a grande atração do lugar é Grand Freedom, a arena principal da prefeitura: uma plataforma de mármore de 1,5m de altura, 2m de largura e 2,5m de comprimento (o Grand Freedom segue as regras de uma arena da terra), palco das finais do torneio dos campeões. Quase sempre há excursões de alunos das escolas da cidade para visitar a prefeitura, sendo bem recebidos pelo Prefeito.

O Solar do Prefeito

A mansão do Prefeito não é bem um local turístico, mas é bem famoso pela sua humildade e imponência, características que aparentemente só o Prefeito consegue ter. Localizado exatamente entre o centro da cidade e o Salão Cultural, o Solar do Prefeito, como é conhecido, é uma mansão pequena se comparada a outras vistas no salão cultural (as áreas ocupadas pelas mansões do salão ocupam cerca de 500m^2, enquanto o solar do prefeito ocupa cerca de 200m^2).

Sua aparência lembra a de uma casa abandonada, com várias plantas trepadeiras nos muros e paredes que envolvem e formam a mansão. Sua beleza é mostrada apenas dentro da mansão: paredes de mármore de brancos intensos e quatro colunas, também

brancas, sustentam o salão principal.

Ao contrário de outras mansões, não possui dezenas de quartos ou banheiros, exigência do próprio prefeito: “Não quero muito trololós na minha casa. Quero a humildade com que meus pais me criaram desde pequeno e que sempre vou levar para o resto da minha vida, mas se bem que uma pintura minha na sala não seria nada mal”.

Somente amigos pessoais e contatos importantes do Prefeito podem entrar no solar. Seguranças enormes fazem a patrulha no perímetro da mansão, diminuindo a chances de invasão à casa do líder de Nova Hopkins.

A Escola das Lendárias Artes Marciais

Fundada pelo antigo prefeito Julius Amin na velha Hopkins (próximo ao centro da cidade), a escola, também chamada de academia, têm como objetivo educar os seus alunos através das artes marciais, conhecendo suas doutrinas e se tornando verdadeiros heróis.

Outros acabam usando as técnicas aprendidas em benefício próprio, sendo punidos exemplarmente e expulsos. Entrar na escola não é fácil: Os candidatos passam por duas provas antes de entrar na academia. O primeiro teste é escrito, exigindo conhecimentos básicos do aluno, pois afinal ainda é uma escola. No segundo teste, após passarem por uma entrevista, os candidatos devem lutar com um dos professores na frente de várias pessoas!

Isso pode parecer injusto a princípio, mas isso tem um objetivo: Descobrir como o candidato pode reagir a uma situação tensa e delicada, que exige paciência e estratégia. Por incrível que pareça, o número de candidatos aprovados é grande, sendo mandados para os vários dojo de artes marciais espalhados pela academia.

Falando em artes marciais, a quantidade de estilos ensinados é grande, tendo um mestre para cada estilo (antigamente, apenas quatro estilos existiam, e nada mais eram que as táticas de combate ensinadas pelos Salvadores). Dificilmente um aluno é treinado em vários estilos, e casos como estes são considerados superdotação. Atualmente a academia é dirigida por Kimdom, um verdadeiro mestre das artes marciais e velho amigo do Prefeito.

O Museu das Lendas

Tantos fatos lendários ocorreram em Hopkins que não poderiam ser apenas contados verbalmente através das gerações. Elas precisariam ser mostradas de algum jeito. Foi pensando nisso que o velho prefeito Julius Amin criou o Museu das Lendas, local voltado para mostrar todas as obras de arte, estátuas e raridades possíveis relacionadas às lutas, mas principalmente da cidade.

O museu se localiza próximo ao Salão Cultural, pois o mesmo ainda não havia sido criado na época em que o museu foi fundado. Constantemente são marcadas exposições no museu, mas sempre há uma sala destinada à contar a história de Hopkins, desde suas origens humildes, as guerras entre as gangues, o combate mortal entre os salvadores e os antigos líderes criminosos, até a Nova Hopkins, com a nova gangue Falange mosquito, o I Torneio dos Campeões e a atual posse do Prefeito, contadas através de estátuas e várias imagens que seguem linearmente pelas paredes da ala.

Sempre que um novo Torneio dos Campeões é realizado, novas gravuras são feitas no museu, fato esse que já aumentou a estrutura do local mais de uma vez.

Economia

Quando Hopkins foi fundada, sua economia era somente de subsistência, graças a sua localização fora das rotas comerciais. Além disso, a pouca população que residia na região faziam os negócios da cidade sustentáveis e equilibrados. Conforme a população crescia e as gangues que surgiam começaram a tomar conta do comércio local, a situação ficara crítica até a chegada dos Salvadores, que além de salvarem a cidade, mostraram aos moradores, ainda que indiretamente, um tipo de comércio que atrairia comerciantes e aventureiros, principalmente combatentes: o comércio de armas, armaduras e a criação de academias de artes marciais.

Hoje em Nova Hopkins, a economia local tende a vender de tudo um pouco para aventureiros em geral, mas principalmente para especialistas em combates.

Na área comercial existem várias academias especializadas em ensinar certos estilos de luta, pagando-se o custo adequado

(e nem sempre barato). A única escola de artes marciais pública é a Academia das Lendárias Artes Marciais, porém deve-se ter uma idade mínima para entrar (visto que não é somente artes marciais que são ensinadas ali).

O Prefeito sempre realiza mais e mais projetos junto com os empresários locais para melhorar a economia da cidade, que embora ainda não apareça nas rotas comerciais (tendo pouca exportação para outras cidades e estados), atrai todo tipo de aventureiros para a cidade.

Política

Antigamente, os políticos eram eleitos em Hopkins de forma democrática. Como a cidade era pequena e a população idem, só prefeitos eram eleitos, e estes escolhiam 10 conselheiros que o auxiliariam no comando do município. As eleições eram por sufrágio universal e aberto, o que muitas vezes acabam ocorrendo fraudes relacionadas às gangues da cidade, o que levou à época de terror sofrida na cidade.

Após a vitória dos Salvadores, uma nova eleição foi feita, e o novo governante foi declarado: Julius Amin. Reeleito várias vezes, o simpático prefeito governou a cidade durante muitos anos até a sua morte, não cedendo às chantagens e ameaças das gangues.

Quando O Lutador foi eleito prefeito através do Torneio dos Campeões, foi decidida uma nova forma de eleição: um número maior de pessoas poderiam se candidatar (antigamente só poderia haver quatro candidatos), e as eleições se dividiram em duas partes:

Na primeira fase, as eleições ocorrem normalmente como nos velhos tempos, porém caso haja pouca diferença entre de votos entre os quatro mais votados, estes vão para segunda fase.

Na segunda fase, os candidatos restantes participam em algumas competições físicas e psicológicas para provar seu valor perante aos eleitores da cidade. As disputas ocorrem na Prefeitura, virando um espetáculo para população. O Prefeito já está no cargo há 20 anos, e como as eleições são realizadas de 4 em 4 anos, ele já foi reeleito várias vezes, o que pode parecer injustiça para alguns, e prova da força que o humilde prefeito tem para outros.

Organizações

A Câmara dos Campeões

Essa é uma sociedade secreta na qual O Prefeito faz parte. A Câmara dos Campeões é formada por figuras de destaque da cidade, que aparentemente não possuem ligações entre si. Em suas reuniões são discutidos assuntos relacionados à cidade que outros não comentam ou tomam providências, como é o caso da guarda local ou os conselheiros do Prefeito.

Muitas das decisões do Prefeito são tomadas baseadas nas discussões do grupo. Para efetuar ações que envolvem espionagem, combate e confrontos que podem causar riscos á população, a câmara dispõe da E.T.A (veja a descrição abaixo) para resolver esses casos.

Além do Prefeito, outras figuras importantes são Filbo Logans, atual vencedor do torneio dos campeões, e kimdom, diretor da academia das lendárias artes marciais.

As Gangues

As gangues que existem em nova Hopkins já estão na cidade praticamente desde a sua fundação. Antigamente elas detinham o comando do local, levando-a para um estado de caos com suas disputas pessoais.

Cada uma das gangues possui características próprias e uma área de influência onde organizam seus golpes e crimes. É difícil não haver conflitos entre si ou com outras gangues, dando muitos problemas as autoridades de Nova Hopkins. As três gangues da cidade são as seguintes:

Los carrasco - Chefiada por Darak, a gangue possui esse nome devido às horríveis torturas sofridas pelas suas vítimas, e pelas táticas de combate que visam o sofrimento da vítima antes de ser derrotada. Os los carrasco comandam a máfia local e o tráfico de drogas e armas, e possuem várias famílias interligadas entre si na gangue.

Sua área de influência ocupa a parte a velha Hopkins e a Área Comercial. O los

carrasco possui uma tradição longa no crime organizado, possuindo muitas famílias associadas à gangue. Por conta disso, a gangue do elfo negro é considerada a aristocracia do crime de Nova Hopkins.

Moréias Abissais - A gangue que é formada em sua maioria por mulheres e liderada pela misteriosa Moréia, as Moréias Abissais são no mínimo excêntricas. comandam alguns postos de venda de drogas e a prostituição de um modo geral, sendo muitas vezes enfrentadas pelos Los Carrasco para tomar sua "freguesia".

As moréias são consideradas excêntricas pelas suas táticas de combate, quase sempre envolvendo artes ocultas e profanas. Muitas mulheres têm medo de passarem na região controlada pelas criminosas, correndo o risco de serem capturadas pela gangue para serem usadas como garotas de programa.

A área de influência dominada pelas moréias ocupa uma pequena parte da velha Hopkins com o Morro da Peste, mas espalham sua "mercadoria" em diversos pontos da cidade.

Falange Mosquito - Na antiga Hopkins, só havia duas gangues: os Los Carrasco e as Moréias Abissais. Entre os Los Carrasco, existia um grupo voltado para as torturas e pesquisas tecnológicas e biológicas. Essa parte da gangue muitas vezes era tratada com desdém e violência.

Alguns se acostumaram com isso. Outros, cansados e revoltados com a situação, organizaram uma rebelião que eclodiu na formação de uma nova gangue: a Falange Mosquito, nome dado por seu líder, jinmo mata-peste, um goblin (ou um "ser humano raquítico e feio") superdotado e de pavio curto que liderou os revoltosos contra o Los Carrasco.

Embora não tenham acabado com a gangue que lhes oprimia, a Falange fixou sua base em um monte próximo à cidade, onde organizavam suas estratégias. Com o tempo, desabrigados, pessoas de baixa de renda e refugiados começaram a se amontoar na região próxima, formando o que é chamado hoje de morro da peste.

A falange não tem somente como objetivo acabar com o los carrasco ou qualquer outro em seu caminho. Como uma gangue efetiva e com uma boa área de influência (praticamente todo o morro da peste), os mosquitos, como são chamados pelos membros das outras gangues, aproveitam o tráfico de entorpecentes e alucinógenos para testar seus novos inventos, que são muitas vezes roubados, causando mais divergências entre gangues.

Todos os criminosos estão ligados de alguma forma a alguma das gangues, mesmo que involuntariamente. Aqueles que tentam ir por conta própria dificilmente seguem em frente, perecendo em frente a uma delas.

OBS: As regras para Gangues descritas no final do capítulo 4 são válidas caso o personagem escolha como Patrono uma delas.

E.T.A

O Esquadrão Tático Alpha (E.T. A) é uma extensa equipe de agentes secretos criada pela Câmara dos Campeões. Suas operações geralmente são dentro da cidade, mas há casos que vão além das fronteiras de Nova Hopkins. Suas missões envolvem espionagem e mais raramente combate direto, principalmente com os membros das três gangues.

Assim como a câmara, o E.T.A é desconhecido dos cidadãos, sendo mantido o máximo de sigilo, por motivos de segurança. Praticamente quaisquer tipos de aventureiros são encontrados no esquadrão, de ladinos a feiticeiros.

Entrar no E.T.A é difícil: Apenas em situações especiais que os aspirantes são chamados pela Câmara para realizar alguns testes para se provarem aptos a entrar no esquadrão. Essas situações são bem diferentes uma da outra, sendo discutida pelos membros da câmara dos campeões.

Os Pacificadores

Matar não é a saída para todos os problemas. Esse é o lema deste grupo

pacífico e solene. Os pacificadores são um grupo que visa derrotar seus oponentes sem matá-los, às vezes até sem violência se possível. Eles agem por toda Nova Hopkins, tendo sedes em praticamente todas as áreas da cidade, sempre praticando boas ações e apaziguando possíveis conflitos.

Quando a violência é inevitável, os pacificadores focam em atordoar, imobilizar e inutilizar seus oponentes, mas nunca matam. Para eles, a morte não-natural é uma coisa horrível que precisa ser evitada. Por isso, os pacificadores também contam com médicos e usuários de magias curativas. Recentemente, O Prefeito legitimou o grupo, recebendo apoio da prefeitura em casos mais graves.

Figuras de Destaque

O Prefeito

Verdadeiro ícone da cidade, O Prefeito é uma figura carismática e simpática, diferente de outros senhores de sua idade. Ele já governa a cidade há 20 anos, sempre demonstrando estar atualizado e preparado para novos desafios. No seu atual mandato, criou secretamente a Câmara dos Campeões e o E.T.A. No entanto, o passado do prefeito é misterioso, a começar pelo seu nome.

Ninguém sabe de onde ele veio, ou quem ele realmente é. Mas desde que chegou à cidade sob o título e a máscara de “O Lutador”, sempre causou nostalgia e controvérsias, pois nunca tirava a máscara que encobria o rosto. Uns diziam que ele era apenas tímido, enquanto outros mais céticos dizem que era um demônio escondido na máscara.

Superstições à parte, O Lutador logo ganhou prestígio por bater de frente com os vários tipos de criminosos da cidade, causando risco aos negócios das gangues. Quando o Torneio dos Campeões fora anunciado, o Lutador foi convidado a participar junto com alguns outros lutadores, incluindo membros das três gangues. Após várias, e furiosas, lutas, o Lutador venceu o torneio, e como prova de sua lealdade retirou sua máscara, mostrando uma face confiante e otimista.

O Prefeito logo ganhou a simpatia do povo, mesmo que ainda não tenha resolvido todos os problemas da cidade, mas existem provas, ainda ocultas, de que ele está lutando, visto o E.T.A e a câmara dos campeões.

Ficha de personagem: *F3, H2, R3, A2, PdF0, 25PVs, 15PMs; Pontos de vida extras, aliado (kimdom), patrono (A câmara dos campeões), riqueza, ataque especial (arremesso), inimigo (criminosos), intimidação e interrogatório (de manipulação), e artes marciais (de esportes); Código de honra dos heróis, do combate e ponto fraco (veja no estilo de luta Luta Livre), pacífico (-2 pontos) Estilo de luta: Luta Livre; Manobras: Ataque constritivo e contra-ataque*.

Kimdom

Este é o atual diretor da Academia das Lendárias Artes Marciais e velho amigo do Prefeito. Kimdom é uma pessoa fechada em seus segredos, mas compreensiva e aberto a opiniões (quando necessário). Em resumo, se comporta como um professor exigente, tratando em igual qualquer tipo de pessoa.

No passado, fora um grande rival do Prefeito, treinando arduamente para vencê-lo, chegando apenas a um empate. Tal treinamento deixou kimdom um verdadeiro

mestre das artes marciais, tendo um amplo conhecimento sobre vários estilos, e sempre procurando por novas técnicas para aprender. Devido à isso, não foi somente por amizade que o Prefeito o chamou para dirigir a academia, que antes de sua direção havia poucos estilos de luta e poucos alunos interessados.

Com as melhorias da academia e a inclusão de novos estilos de luta, kimdom dirige o local como uma imensa sala de aula, respeitando alunos, professores e funcionários, mas também exigindo o máximo de respeito.

Ocasionalmente, o diretor organiza pequenos torneios na academia cujo vencedor o enfrenta pessoalmente. Segundo kimdom, "essa é uma oportunidade para descobrir e incentivar novas almas em busca do equilíbrio interno e da força externa, mostrando que qualquer adversário com perseverança pode vencer", mas até hoje ninguém o venceu, nem mesmo os professores.

Ficha de Personagem: *F3, H3, R2, A3, PdF1, 20PVs, 10PMs; Kit de personagem Mestre das Lutas (Ataque ki e Técnica oculta); Patrono (a academia das lendárias artes marciais), Torcida (os alunos e professores da academia), Aliado (O Prefeito), Pontos de Vida Extras, Perícia esportes; Código de Honra (dos cavalheiros, do combate e dos heróis), Ponto Fraco (desvantagem de seus estilos de luta) e devoção (treinar e ensinar suas artes marciais); Estilos de luta: Kung fu, Punho Shaolin e drunken fist; Manobras: Amedrontar, Contra-ataque, Despistar, Luta às Cegas. OBS: Os Bônus oferecidos pelos estilos de luta não estão inclusos na ficha de Kimdom.*

Filbo logans

Atual campeão do torneio dos campeões, filbo é uma pessoa fria e distante. Nunca fica em um local fixo, sempre agindo ás sombras da cidade como um justiceiro. Muitos acham que ele saiu da cidade, mas filbo está lá, em algum lugar. O motivo que fez filbo participar do torneio é um mistério, mas o fato é que ele mostrou ser um lutador mortífero com sua espada de combate imensa. Apesar da frieza, filbo é honrado em suas lutas, não utilizando táticas sujas ou usando armas melhores que as de seu oponente (há casos em que ele sequer usou sua espada!).

Filbo é um homem alto, de traços simples, porém pesados. Carrega uma cicatriz que atravessa seu olho direito, marca de suas muitas batalhas. Está sempre acompanhada de duraister, sua espada de tamanho descomunal (a espada mede 1,60m de altura!) e uma capa suja e com buracos, desgastada pelo tempo.

Por mais distante que esteja das pessoas, Filbo faz parte da Câmara dos Campeões, e atua somente nas decisões mais importantes, fato que causa uma dúvida entre os outros membros: Por que filbo ainda está em Nova Hopkins? E por causa ele luta afinal? Essas são indagações que permanecem um mistério.

Ficha de personagem: *F2, H4, R3, A1, PdF0, 15PVs, 15PMs; Ataque especial; Arena (Nova Hopkins), Ataque especial (preciso: El Excelsior), poder oculto, grito de kiai; Código de honra dos heróis e do combate, assombrado (lembranças do passado); Equipamento: Arma especial (duraister: bônus mágico +2 e Veloz)*

Darak, o Carrasco

Este elfo negro é o atual líder dos Los Carrascos. Assumiu o cargo após de maquinação e eliminação de "membros inconvenientes" e conquistando o respeito e a confiança da maioria dos membros restantes (os que não aceitaram sua liderança formaram a Falange Mosquito, veja adiante na descrição de seu líder).

Ele está na liderança há um bom tempo, tempo suficiente para que outros tentem eliminá-lo, mas Darak até hoje conseguiu driblar seus adversários com maestria.

Darak conta com a ajuda de duas pessoas poderosas para manter seu poder na gangue: Seu braço direito e principal

executor Antonio Cipriani e Julia M. peréz, espiã e amante de darak.

Antonio está na gangue desde pequeno, e subindo de cargo conforme os anos passavam. Exímio no uso da foice, Cipriani participara do I torneio dos campeões, onde perdeu na final para o Lutador. Já Julia era uma espiã e assassina de aluguel até que em uma de suas missões foi mortalmente ferida. Salva e cuidada pessoalmente por Darak, hoje ela trabalha pra ele, mantendo uma romance às escondidas com o elfo negro.

Darak confia somente nessas duas pessoas dentro da gangue, designando a eles as tarefas mais arriscadas. O elfo negro está sempre em trajes de gala, com um bastão de ferro nas mãos. Os olhos quase sempre estão ocultos pelo chapéu, e quando vistos mostram um ar sombrio e misterioso. Em combate, usa uma lâmina escondida no bastão e uma metralhadora pequena escondida nas mangas (como ele consegue tal façanha ainda é um mistério)

Ficha de personagem: *F0, H2, R2, A3, PdF3 (rifle AK47, perfuração), 20PV, 10PMs; Pontos de vida extras, Patrono (los carrasco), Torcida (seus subordinados), aliados X2 (Cipriane e Julia), adaptador, inimigo (outras gangues), Elfo Negro, perícia crime; Insano (megalomaníaco), Má fama (como um criminoso insano), Restrição de poder (incomum; quando é atingido por muita luz fica mais fraco).*

Moréia

Líder e fundadora das moréias abissais, a Moréia é uma pessoa misteriosa. Escondida pelos seus véus e cartas de tarô, a moréia parece ter um grande conhecimento sobre o passado e dizem que ela consegue prever o futuro. Mistérios á parte, a moréia é uma mulher considerada perigosa por muitos pela sua forma de resolver as coisas: Através de poderes arcanos e sombrios.

Talvez a única usuária de magia depois da lendária maga local Anita, a Moréia tem domínio sobre vários feitiços que visam incapacitar seus inimigos e auxiliar seus aliados.

Ela estava nas ruas auxiliando seus peões contra os Salvadores, mas um erro de cálculo culminou em sua derrota perante Anita, que por incrível que pareça a deixou viver. Humilhada e furiosa, a moréia hoje age com mais ferocidade em sua área de influência, tentando expandi-la principalmente para o morro da peste, batendo de frente com a falange mosquito.

Constantemente a Moréia entra em meditação, ficando nesse estado durante dias. Seus subordinados dizem que ela entra em meditação para tentar prever o futuro e aprimorar seus poderes. Ninguém teve coragem para perguntar ou interromper, e nem querem descobrir o que pode acontecer caso acordem sua mestra...

Ficha de personagem: *F0, H2, R3, A3, PdF1, 15PVs, 15PMs; Alquimista, Magia elemental, elementalista (espírito), magia negra, patrono (moréias abissais), vôo, oráculo, perícia manipulação; Insana (megalomaníaca), ponto fraco, restrição de poder (veja o estilo de luta ba gua), má fama (entre as mulheres e a polícia); Estilo de luta: Ba gua e wu fu. OBS: As vantagens e desvantagens oferecidas pelos estilos já estão inclusos na ficha da moréia. Ela não possui a desvantagem código de honra; Manobras: As oferecidas pelos seus estilos; Magias conhecidas: Armadura espiritual, Arpão, Confusão, O canto da sereia, Cegueira, Contra-ataque mental, O crânio voador de vladislav, Escuridão, Fada servil, Fúria guerreira, A loucura de Atavus.*

Jinmo Mata-Peste

O astuto e insano goblin conhecido como Jinmo Mata-peste (apelido dado devido á sua especialidade em venenos e toxinas contra pragas que assolavam sua terra natal) foi responsável pela rebelião que formou a Falange Mosquito, da qual é líder e fundador. O motivo que teria o levado a cometer tal ação é um mistério para muitos, mas aqueles que conhecem a história se revoltariam da mesma forma que jinmo se revoltou.

Quando era membro do Los Carrasco, o goblin que era cientista e médico, muitas vezes era mau tratado e discriminado pelos

seus superiores, assim como outros membros de sua raça e aparentados (ogros e orcs). Por isso, sempre se empenhava em sues trabalhos e experimentos para evitar uma humilhação, e receber quem sabe até um elogio. E conseguiu: jinmo havia criado um spray que além de aniquilar a maioria dos insetos, era extremamente tóxico, podendo matar uma pessoa em questão de segundos.

O goblin fora bem elogiado, e só isso: sem gratificações ou qualquer outra regalia. O que deixou jinmo furioso não foi somente este fato, mas o que veio em seguida: Membros da gangue estavam usando o spray que ele havia criado nos membros da própria gangue! Membros de sua própria raça!

O cientista não deixou essa afronta de lado. Organizando secretamente um grupo de criminosos insatisfeitos com a liderança de Darak e outros gângsters do Los Carrasco, jinmo atacou diretamente seus líderes, causando um belo estrago, mas não conseguindo uma vitória efetiva. Com a força e poder que conseguira, jinmo fundou sua própria gangue e tomou uma pequena colina perto dos limites de Nova Hopkins, a qual mais tarde seria conhecida como o Morro da Peste. Jinmo está sempre em seu sujo laboratório, fazendo suas pesquisas e organizando seus crimes junto aos outros líderes.

Ficha de personagem: *F0, H3, R2, A1, PdF1(frascos de ácido: Químico), 10PVs, 10PMs; Goblin, genialidade, patrono (Falange mosquito), adaptador, arena (seu laboratório) perícia ciências, perito (química e biologia, de ciências; Veja com maiores detalhes esta vantagem no apêndice), inimigo (elfos negros); Insano (compulsivo: Sempre está fazendo experiências), má fama, deficiência física (visão ruim).*

Kim e Jim Bratz

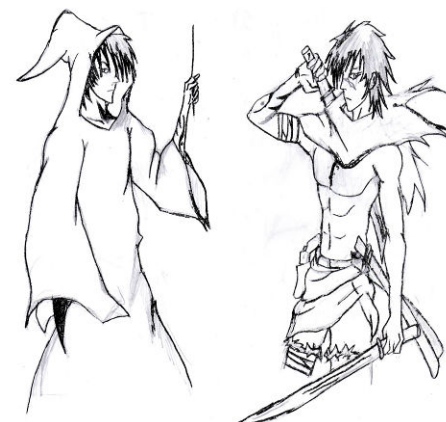
O mago e o ladrão. O bonzinho e o malandro. O sábio e o esperto. Essas são expressões normalmente pelos membros do E.T.A para falar destes gêmeos tresloucados.

Kim e Jim apesar de serem de baixa estatura (ambos possuem 1,60m de altura) e terem aparência um tanto jovem, os dois já são um tanto velhos (33 anos). Suas semelhanças são apenas físicas, pois suas ações são totalmente diferentes.

Kim é um mago lutador de kampero (mais detalhes no capítulo de estilos de luta) formado na Academia das Lendárias Artes Marciais. Muito quieto e culto, sempre demonstra conhecer sobre tudo, reagindo de forma calma. Já Jim é um moleque das ruas, usando sua lábia e malandragem para escapar das situações. Também é um fracassado galanteador, sem estatura (ou modos) para tal. Em combate usa duas espadas curtas que podem se unir formando uma espada dupla, agindo com mais periculosidade.

O porquê dos dois serem tão diferentes é no mínimo curioso. Os membros do E.T.A acreditam que eles se encontraram apenas recentemente, quando se alistaram no esquadrão, mas os gêmeos dizem que se conhecem desde a adolescência. O fato é que quando os dois estão juntos, situações imprevisíveis, e na maioria das vezes hilárias, ocorrem.

Ficha de personagem:

Kim: *F0, H3, R2, A1, PdF3 (raios de fogo: fogo), 10PVs, 20PMs; Kit de personagem Mago de Combate (Mago blindado); Memória expandida, Magia elemental, magia branca,*

aliado (Jim), patrono (E.T.A), pontos de magia extras, perícia ciências, perito (ciências proibidas e psicologia); Código de honra do combate, ponto fraco (veja o estilo de luta kampero) e fetiche (luvas); Estilo de luta: Kampero; Manobras de combate: As oferecidas pelo estilo kampero. Magias conhecidas: Ataque Mágico (fogo), a lança infalível de Talude, explosão, armadura elétrica e imagem turva

Jim: *F3 (Espadas gêmeas, corte), H2, R3, A2, PdF0, 30PVs, 15PMs; Kit de personagem Lutador de Rua (Ataque furtivo); Pontos de vida extras, aliado (Kim), patrono (E.T.A), ataque múltiplo, ataque especial (duality; perto da morte), perícia investigação; Código de honra dos heróis e dos cavaleiros, e ponto fraco (veja o estilo de luta maculelê); Estilo de luta: Maculelê; Manobras de combate: As oferecidas pelo estilo maculelê*

Eventos Importantes

A Feira Armamentista

Realizada de seis em seis meses, a Feira Armamentista enche de aventureiros e outros tipos de compradores de armas e armaduras e inventos em geral na avenida principal da Área Comercial. A avenida enche-se de barracas que vendem de tudo um pouco ligado aos aventureiros, com preços reduzidos em 20% na maioria dos casos.

Alguns dos comerciantes do corredor de guerra fazem queima de estoque e negociam contratos e acordos com outros comerciantes e aventureiros. Em algumas vielas da movimentada avenida podem ocorrer torneios ilegais, com várias apostas organizadas pelas gangues, principalmente pelo Los Carrasco. A Feira Armamentista ocorre no meio do ano e no final do ano e dura uma semana.

O Torneio dos Campeões

O maior evento da cidade, marcando o início do governo do Prefeito. Usado como forma de eleger um líder, o Torneio dos Campeões hoje age apenas como uma competição amistosa entre os maiores lutadores do mundo, que podem ser convidados pelos organizadores do evento ou por inscrição.

Ao todo, 16 lutadores participam do torneio, em lutas mata-mata nas diversas arenas dentro da Prefeitura, cujos tipos são sorteados um dia antes do início das competições. Para participar do torneio sem ter sido convidado, um lutador deve possuir uma prova de que é forte o suficiente para lutar no torneio, ou de que seja um campeão em sua modalidade.

Os combates duram 1 mês, parando praticamente toda a cidade para assisti-lo. Infelizmente com a distração do torneio, a taxa de crimes tende a aumentar nessa época, ocorrendo casos pouco noticiados pela mídia local.

O torneio é realizado de 5 em 5 anos, e vai para a sua sexta edição. O atual

Ganchos para aventuras:

*****Após se meterem em uma confusão com criminosos locais, os heróis são considerados uma ameaça pelas gangues da cidade, sendo duramente perseguidos por elas, ou mesmo contratados por um dos líderes para dar cabo dos inimigos;**

*****Após alguns testes secretos realizados pela câmara dos campeões, os heróis são contratados pelo E.T.A para uma missão de alto risco, em que somente as habilidades dos heróis podem levar o esquadrão à vitória;**

*****Os heróis estão perseguindo um vilão poderoso, escondido na imensa Nova Hopkins. Depois de pesquisarem arduamente, o grupo descobre que o vilão está tentando acabar com o Prefeito (ou um personagem de grande influência à sua escolha)! Cabe aos heróis descobrir uma maneira de pará-lo;**

*****Os aventureiros são contratados por um comerciante ou empresário de influência da cidade para vigiar ações suspeitas na área próxima à residência do comerciante/empresário. O que está acontecendo afinal?**

*****Um dos heróis foi convidado a participar da nova edição do torneio dos campeões. Só que existe uma conspiração dentro da organização do torneio para eliminar seu amigo. Cabe aos não-participantes achar uma maneira de impedi-lo sem causar confusões, do contrário o VI torneio dos campeões pode acabar em tragédia.**

*****Gancho para aventura? Bom, Nova hopkins é uma cidade farta em criminosos, torneios ilegais e tráfico em geral. Saía pela cidade e cace os bandidos, oras! Caso queira informações, use o**

campeão é Filbo Logans, que reside em Nova Hopkins até hoje. Muitas expectativas estão sendo feitas para o próximo torneio, pois há indícios de que as gangues irão colocar seus representantes entre os combatentes para demonstrar sua força novamente...

A grande exposição anual dos salvadores

Anualmente, o museu das lendas realiza uma exposição ligada à história de Hopkins, expandindo sua ala sobre o assunto. Nesta exposição são mostrados principalmente peças de arte e itens ligados aos Salvadores. Na exposição também são feitas apresentações musicais, teatrais e artísticas em geral, todas com alguma inspiração na fantástica história da cidade.

São nessas exposições que mais gravuras são pintadas na parede do tempo, mostrando recentes e importantes acontecimentos. Figuras notáveis entram para a história local ao terem seus feitos retratados nas paredes no maior museu da cidade. Por isso o evento é muito valorizado culturalmente por todas as classes sociais.

Cai dentro Maluco!

O Guia das Artes Marciais 3D&T é o
mais novo suplemento
para a mais nova versão dos Defensores de Tóquio!
Neste livro você encontra:

. Todas as Informações básicas
para sediar sua campanha no mundo
das lutas;

. Regras para Estilos de Luta, com uma lista
com mais de 40 artes marciais para incrementar
ainda mais seu lutador;

. Regras para Arenas, manobras de combates,
gangues, e um mini-cenário inédito perfeito
para sediar suas campanhas
no melhor estilo Beat'em up!

Seja você também um Mestre das Lutas!

MANUAL 3D&T ALPHA